ドラゴンクエストVIついに発表!!

1993年8月20日発行（毎月第2第4金曜日発行）
第8巻第14号通巻163号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可

ファミコン®&
スーパーファミコン® ゲームマガジン

マルカツ 勝 スーパーファミコン

ゼッタイ勝てるファミコン総合誌

1993 8.20 14

付録付き特別価格 490yen



付録② MADARA2 攻略ガイドブック

とじこみ付録 ストリートファイターII ターボトランプNO.3

NEW GAME
若貴大相撲
動物スポ根 草やきう
「らんま1/2」朱猫団的秘宝
超ゴジラ

超強力読者参加RPGスタート!!
グループSNE企画 ドラゴンズ'ヘヴン

発売秒読み! モンスターデータをド〜ンと見せるぞっ

聖剣伝説2

スーパーマリオコレクション
マリオとワリオ
スペースバズーカ
ゼルダの伝説 夢をみる島

ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

切りとり保存版/全選手データつき! Jリーグサッカー プライムゴール

餓狼伝説2

美少女戦士セーラームーン

あの女神転生がSLGに!
緊急スクープ 魔神転生
&女神転生外伝 ラストバイブルII新情報

夏の祭典 レーダーチャートスペシャル
この夏発売のソフト20本を一気斬り!!

付録① 究極の連続技をマスターせよ
超ウラワザも発覚!!
ストリートファイターIIターボ徹底攻略

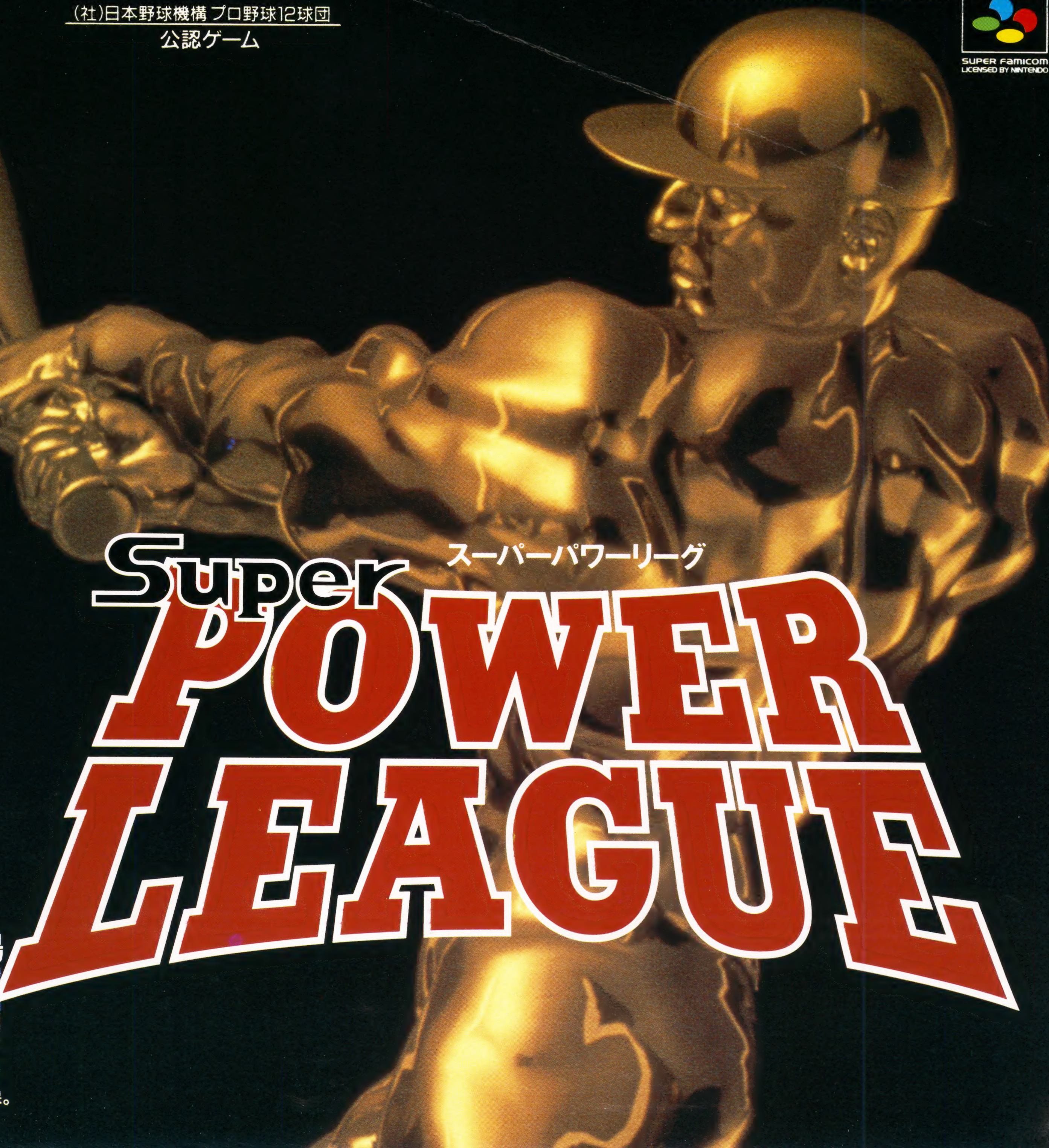
SUPER Famicom は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

20 ハドソンの成人式。 Human Hudson

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

(社)日本野球機構 プロ野球12球団
公認ゲーム



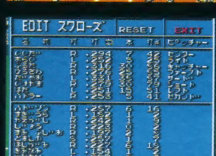
Super POWER LEAGUE

スーパーパワーリーグ

リアルな選手キャラ



現役選手の実写取り込み画像をもとにした、リアルなキャラクター。



1チームの選手構成は、野手18人、投手10人の層の厚いラインナップだ。

細部にこだわった11球場





ゲームに登場する12チーム全てホーム球場を確保。
もちろん、話題の開閉式ドームの新球場も登場。

オリジナル選手もエディット可能



多彩な遊びが楽しめる４つのモードを用意。エディットモードではオリジナル選手も作れるぞ。

オートランナー・オート守備採用



初心者には難しい、きわどい守備や微妙な場面の走塁。どちらもオートかマニュアルかを選べるのでレベルに合わせて選択しよう。

「プロ野球ニュース」も再現!



フジテレビの「プロ野球ニュース」とタイアップ。中井美穂アナウンサーも笑顔で登場。試合結果を伝えてくれるのだ。

スーパーファミコン用ソフト
◎ **8月6日発売** ◎
希望小売価格 9,500円(税別)

容量は、12M。バッテリーバックアップ付。

4人同時プレイで盛り上がろう!

「スーパーパワーリーグ」は、スーファミ版野球ゲーム初の４人同時プレイを実現。熱戦プレイの味方「スーパーマルチタップ」と「スーパージョイカード」を使えば、熱いゲームがもっと熱くなることうけ合い。２対２のチームプレイなら、迫力ある試合展開が望めそうだ。



スーパーマルチタップ
希望小売価格
2,980円(税別)
任天堂標準仕様

スーパージョイカード
希望小売価格
2,480円(税別)
任天堂標準仕様

SUPER Famicom® 専用

プロ野球のリアルさを追求して、全チーム・全選手が実名で登場。初心者にもやさしい、オートランナー・オート守備の機能もついて、スーパーファミコン版野球ゲーム「初」の4人同時プレイを実現。

リアルだから、ゲームも熱い!

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

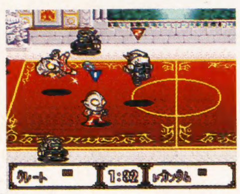
ファミコン＆スーパーファミコン ゲームマガジン
マルカツ 勝スーパーファミコン

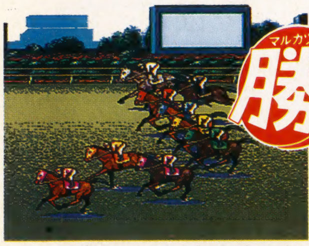
第14号 もくじ

1993年8月20日発行
表紙イラスト／藤岡勝利
表紙デザイン／ペーパーストーン
タイトル／高木和雄
製版／清水治(大日本印刷)

超豪華スペシャルふろく









GAME INDEX

本誌中の記号の見方

ACT	アクション
ADV	アドベンチャー
PZG	パズル
A・PZG	アクション・パズル
RCG	レース
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
SLG	シミュレーション
R・SLG	リアルタイム・シミュレーション
STG	シューティング
SPG	スポーツ
ETC	その他
AC	アーケード
FC	ファミコン
GB	ゲームボーイ
SFC	スーパーファミコン
B	バッテリーバックアップ
P	パスワード

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

緊急特報

シリーズ最新作 ドラゴンクエ



完成予定は'94年夏!

『ドラゴンクエストI・II』の発売を、首を長一くして待っているキミに、ビッグニュースだ!! なんとシリーズ最新作、『ドラクエVI』の製作がついに決定したのだ! 完成予定は来年の夏! いつも感涙ものの感動的なシナリオと、誰も考えもつかなかったすごいシステムを発表して、ぼくらを驚かせる『ドラゴンクエスト』。『VI』がどんなゲームになるのか、今から楽しみだ!

制作発表記者会見が開かれたぞ!

7月7日、ホテル・センチュリー・ハイアットで行われた記者会見には約100人のマスコミ関係者がつめかけた。これだけでも『ドラクエ』の人気のすごさがわかる。



※鳥山明氏はコメント発表のみでした。

『ドラクエ』シリーズの生みの親、堀井雄二氏を始め、1作目から『ドラクエ』を作り続けているスタッフが勢ぞろい。各人、新作にかける意気込みを力強く語ってくれた。特に堀井氏の「『V』よりも3倍以上おもしろい作品を作ります」との言葉が印象的だった。

『ドラゴンクエスト』の歴史

ロトシリーズ	「ドラゴンクエスト」	'86年5月
	「ドラゴンクエストII／悪霊の神々」	'87年1月
	「ドラゴンクエストIII／そして伝説へ…」	'88年2月
天空シリーズ	「ドラゴンクエストIV／導かれし者たち」	'90年2月
	「ドラゴンクエストV／天空の花嫁」	'92年9月
SFC版	「ドラゴンクエストI・II」	発売日未定

そして『VI』は…?

ロト、天空と続いてきた『ドラクエ』シリーズだが、『VI』はどんなシナリオになるのだろう? 天空シリーズの続編か、それともまったく新しいシリーズになるのか? 勇者やパーティの構成は? AI戦闘やモンスターパーティなどのシステムは? そして馬車などの乗り物は何が登場するのか、などなど、今から気になることがいっぱいだ! これらの疑問の答は堀井氏の「『VI』は自由度の高いゲームになります」という言葉の中にありそうだぞ!

ストⅥ制作決定!!

記者会見レポート

超豪華スタッフが勢ぞろいした記者会見。コメントの一部を紹介するぞ！

シオリオ・ゲームデザイン
堀井雄二



RPGの魅力は自分がその世界、ドラマを体験できるということです。『Ⅵ』、『Ⅴ』と『ドラクエ』では、そのドラマ性を強くうち出していったのですが、『Ⅴ』で考えていたことを全部表現し終えたなという気がしています。

そこで今回は、ドラマ性に自由度をかなりプラスしてみようかと思っています。すると、どういうゲームになるか？　『Ⅵ』は発見のゲームになりそうです。冒険の中で、色々なことを発見して、自分が成長していく世界。

また、謎解きや様々な部分で、『Ⅵ』は『Ⅴ』よりも少しだけ難しくなる予定です。

『Ⅴ』の2倍、いや3倍以上、おもしろく作るつもりなので、みなさんどうぞ期待して待っていてください。

エニックス主催「ゲームホビープログラムコンテスト」に応募したのをきっかけにゲームデザイナーデビュー。主な作品：『いただきストリート』『オホーツクに消ゆ』

ドラクエ『Ⅵ』は発見のゲームに!

キャラクターデザイン
鳥山　明

『ドラクエⅥ』製作決定、おめでとうございます。このゲームには『Ⅰ』の時から関係していてとっても思い出深い作品であると同時に、プレイするのがとても待ち遠しいソフトです。これからも『Ⅶ』、『Ⅷ』とずっと続けてほしいと思います。ぼくのキャラクターともども、ぜひこの作品をかわいがってあげてください。

『Ⅶ』、『Ⅷ』と続けていきたい

週刊「少年ジャンプ」等で活躍中の漫画家。主な作品：「ドラゴンボール」「Dr.スランプ」

音楽
すぎやまこういち



映画、ゲームなど多数の音楽を手がける作曲家。主な作品：「花の首飾り」

自分がゲームを楽しく遊べる、そういう音楽を作りたい。ぼくが快適に楽しくプレイできる音楽は、きっとみなさんにも通じるものがある、そう信じています。期待していてください。

前作同様オーケストラ指向で!

CGグラフィック
安野隆志



『ドラクエⅠ』からずっとCGデザインを担当。また他作品にも多数参加。

『ドラクエⅤ』のグラフィックは、『Ⅰ』から『Ⅳ』までのファミコンの絵を継承した形でした。『Ⅵ』ではみなさんの期待に応え、SFCの特性を活かした新しい絵に挑戦します！

新しいグラフィックに挑戦!

メインプログラム
山名　学



㈱チュンソフトにて制作に携わる。現在は独立し、㈲ハートビートを設立。

ゲームを料理だとすると、物語や音楽や絵はおかずだと思います。そしてプログラムはそれらを引き立てる皿。技術的なことを前面に押し出さず、すばらしい皿を作っていきたいです。

世界観を引きたてるプログラムを!

プロデュース
千田幸信



㈱エニックス専務取締役。『Ⅰ』から『Ⅴ』のプロデュースを手がける。

他ライバル作品に負けないよう、スタッフ一同がんばっていきます。『ドラクエⅥ』では、達成観、爽快感をユーザーが感じてくれるようなRPGをぜひとも出していきたいです。

達成感、爽快感のあるゲームを!

MARUKATU PRESENTS

SFCソフト 50本

ゴージャスにいこう!

夏休み、山のようにある宿題をサッサと片づけたら、冷房のきいた部屋でゲーム三昧だー!

❶『聖剣伝説2』(スクウェア)

10名



⬆期待度No.1の超大作アクションRPGがとうとう発売!! じらしただけあって、完成度は文句ないッス!

❷『Jリーグサッカー プライムゴール』(ナムコ)

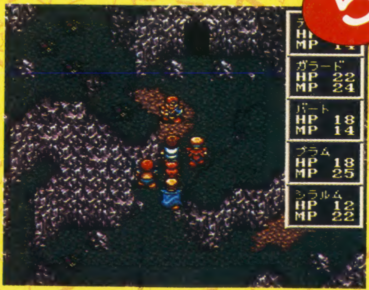
5名



⬅SPGのナムコ一押しのJリーグ公認サッカーゲーム。カズダンスなどのパフォーマンスもイケる。

❸『ソード・ワールドSFC』(T&Eソフト)

5名



⬅テーブルトークRPGのヒット作をゲーム化。本誌のコミック版でも登場するキャラも仲間になる。

❹『バトルドッジボールⅡ』(バンプレスト)

3名



⬆「コンビネーションプレイ」など、新たな技もたくさん増えて登場の人気ソフト第2弾。

❺『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児』(バンダイ)

3名



⬆大人気!「クレヨンしんちゃん」のACTゲーム。TVと同じ声でしゃべりまくるぞ。

❻『ラプラスの魔』(やのまん)

3名



⬆パソコンで人気だったホラーRPG。奇怪な幽霊屋敷に挑むゴーストハンターたちの運命は……。

❼『スーパーF1サーカス2』(日本物産)

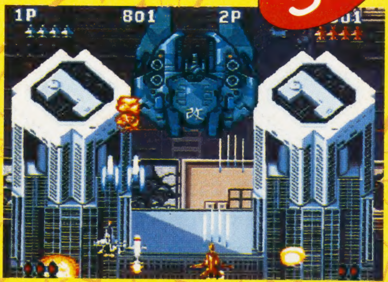
3名



⬆あの「F-1サーカス」が3D画面になって登場。あいかわらずのスピード感は3D版でも健在だ。

❽『ソニックウィングス』(ビデオシステム)

3名



⬆好評だったアーケード版をSFCに移植。8人のパイロットは個性あふれる奴ばかり。

❾『バズー!魔法世界』(ホット・ビィ)

3名



⬆キャラクターデザインに山田章博氏を起用したファンタジーRPG。派手な魔法攻撃がウリだぞ。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

14号読者プレゼント

⑩『スーパー信長の野望・全国版』(光栄)

3名



⬆歴史SLGの原点ともいうべきこのソフトがSFCで復活。シナリオを2本追加してマウスにも対応！

⑪『スーパーパワーリーグ』(ハドソン)

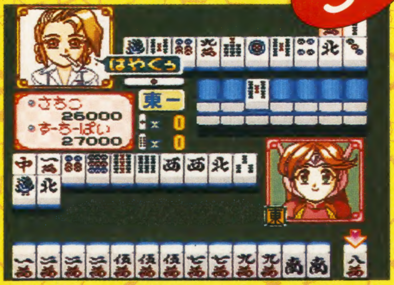
3名



⬆ＰＣエンジンの定番野球ゲームがＳＦＣで登場。全選手のフォームをかなりリアルに再現している。

⑫『美少女雀士スーチーパイ』(ジャレコ)

3名



⬆登場キャラは美少女ばかりという、一風変わった麻雀ゲーム。Ｃ・Ｄは人気漫画家の園田健一。

⑬『エストポリス伝記』冒険ハンドブック

30名



⬅ソフトの発売に先立ち、限定でプレゼントされた『エストポリス伝記』の攻略本。

⑭『バズー！魔法世界』テレカ

3名



➡山田章博先生の絵がカッコイイ『バズー！魔法世界』のテレカ。

⑮『スーパーフォーメーションサッカー2』3-Dアート下じき

20名



⬅ちまたで流行の3—Dアート。黒いところをボーっと見てると迫力の立体映像が浮き出る！

⑯ビデオ「イース　天空の神殿」Wテレカ

10名



⬅7／21日に発売された、イースＯＶＡ（全④巻）の発売記念テレカ。2枚組みの超貴重品だぞ。

⑰『スーパー究極ハリキリスタジアム』'93プロ野球選手写真名鑑

20名



⬆あの〝ハリスタ〟が帰って来る。これは本物の野球選手のデータブック。ファン手帳だ。

⑱どらぼっちゃんクリアファイル

20名



⬅ソフト発売後も大人気のどらぼっちゃんのクリアファイル。大事な答案などはこの中に。

応募方法

Ｐ98の応募のきまりを読んで、Ｐ98とＰ99の間のハガキに欲しいグッズの番号と商品名、アンケートの答えを書いて送ってね。締め切りは８月19日(当日消印有効)、当選者発表は㊙スーパーファミコン16号誌上にて。たくさんの応募待ってるよ！

提供　⑬⑰タイトー　⑭ホット・ビィ　⑮ヒューマン　⑯キングレコード　⑱ナグザット

ヘッドラインニュース

HEAD LINE NEWS

Vol.47

この夏を楽しむ！ 6大イベント㊙大特集!!

イベント

直前情報！『ヒューマン・スポーツチャンプ'93 IN サマー』

前号でも約束したとおり「ヒューマン・スポーツチャンプ'93INサマー」の直前情報をお届けするぞ！

今回の大会ソフトは『スーパーフォーメーションサッカー２』とメガCD用ソフト『バリアーム』、そして前大会での優勝者を招いての『スーパーファイヤープロレスリング２』の３本。どれでも君の好きなソフトで大会に参加し、腕をふるってもらいたい。

その他の催し物として、「ただいま勇者募集中」体験コーナー、「Ｕ２ロケット」と加藤博一氏による、トークショー＆サイン会、くじびきコーナー、アミューズメントゲーム新作コーナー、ヒューマンクラブ会員募集コーナーなど、どれも気になるものばかり。

しかも、くじびきコーナーとゲーム大会では、超ゴーカ賞品を用意しているという（賞品の中には㊙オリジナルグッズもあるのだ)。さぁ、８月１日は新宿へLet's GO。

⬇前回のチャンプが大会に参加、君は勝てるかな？





⬆前回のゲストJWP軍団に続き、今回は阪神、大洋で活躍した加藤博一氏が参加。

ヒューマン・スポーツチャンプ'93・INサマー

日時８月１日（日）10:00〜17:00　ゲーム大会ゾーン　ルミネホールACT　PRゾーン　新宿駅南口コンコース

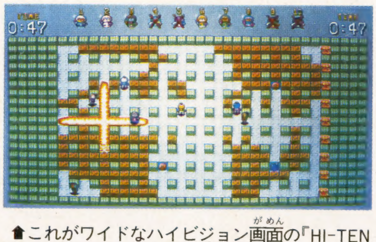
イベント

ワイドな画面の『HI-TENボンバーマン』でキングをめざせ！

「ハドソンスーパーキャラバン」で、あの『ボンバーマン』がハイビジョン対応、10人同時対戦プレイ可能のスーパーゲームとなって、この夏の話題をさらっている。

IBM-PC互換機に２台のPCエンジンをつなぐことにより、これだけのスペックを可能にした『HI-TENボンバーマン』。気になる商品化のほうはといえば「現在、まだ発売の予定はありません」だって。トホホ……。

さしあたっては、７月21日より全国各地を回っているスーパーキャラバンでエントリーすれば、この『HI-TENボンバーマン』をプレイすることができる。また、キャラバンはゲームザウルスの会場にも出現する！　どちらに行くかは君しだいだ。



⬆これがワイドなハイビジョン画面の『HI-TENボンバーマン』のプレイ画面。グラフィックもさらに細かくなったぞ!!

アミューズメント

アーケードゲームの祭典 AMショー開催

ビデオゲームといえばアーケード用マシンを無視して話をすることはできない。そのアーケード用マシンの見本市がAM（アミューズメントマシン）ショーだ。今回も各ゲーム会社の力作、新作、話題作がこぞって出展されるうえ、どのゲームもフリープレイ、つまりやり放題ってワケ。こりゃ行くしかないぜーっ!!

AMショー

開催日：８月28日
会場：幕張メッセ
入場料：中学生以上
2,000円、小学生1,000円



⬅最新ゲームが君たちを待っている！

はみだしニュース

本誌でもめちゃくちゃ気合を入れて紹介している『トルネコの大冒険』だけど、いよいよ発売近しってことでテレビＣＭが８月15日頃から放送されるらしいぞ。すでに雑誌公告は目にしたと思うけど、どんな風にトルネコが動くのかな？　16号では写真付きで紹介だ！

コンシューマ

第13回CSG新作発表会を見逃すな!!

お次はコンシューマソフトの祭典、「第13回CSG新作発表会」の情報だ。

今回一般招待日があるのは大阪会場と東京会場の2カ所。どちらも普段、雑誌でしか見ることのできない新作ソフトを一挙に体験するチャンスだ。

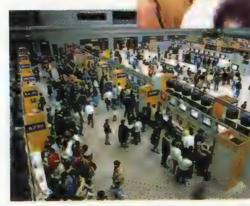
6月15日の時点での参加予定数はバンプレスト、ショウエイシステム、アイ・ティー・シーなどの新会員を含め82社。出展する会社ごとに独自のイベントを用意しているし、中にはオリジナルの販促用グッズなんかを配ったりするところもあるから見逃せないぞ。

ちなみに入場は無料なので時間のある人は即GOだ。





➡今年の秋以降に発売される、ゲームソフトの動向を一気に押さえることができるのだ！



⬅前回注目を集めていたのはPC版『ストIIダッシュ』など。今回はどんなソフトが出るのかな。

第13回CSG新作発表会

大阪会場：9月15日マイドーム大阪
東京会場：9月26日池袋サンシャインシティ※両会場とも10:00〜17:00

イベント

遊び心いっぱいのJAF・CON開催



アニメ好き、プラモ好きの人にうってつけのイベントがあるぞ。その名も「JAF・CON」だ。

7月24・25日の2日間、東京晴海の国際見本市会場で開かれるこのイベントの魅力は、なんといってもその多彩な催し物だろう。

最新OVAの上映会や模型・イラストコンテスト、ナックルファイターバトル大会、はてはセーラームーンRのライブショーまであるっていうんだから、こりゃ期待しないわけにはいかない。そうそう、ガレージキットの即売会は絶対注目だぜっ。

JAF・CON

日時：7月24日・25日　10:00〜17:00
会場：東京国際見本市会場
入場料：1,000円　※ナックルファイターバトル大会は、持ち込みも可



⬆ガレージキットの即売会は約250グループが参加、700種類以上のアイテムが出展される。



⬅今回の会場は、前回のおよそ2倍の広さを持つ東京国際見本市会場。会場が2倍なら楽しさは10倍だ。(写真は前回)

アミューズメント

カプコンのアミューズメントパーク カプコ・サーカスが新潟に誕生!

な、なんと！　新潟県に国内最大級、1,700坪の面積を持つ屋内型アミューズメントパーク「カプコ・サーカス」が7月3日、オープニングしたのだ。

オープン記念企画として、7月24、25日はカプコンレーシングチームのレーサーやレースクイーンが会場に来て、トークショーやサイン会を行なう予定だ。



➡日本最大の屋内型アミューズメントパークには、屋内型としてはこれまた最大のメリーゴーランドも待っている。なんと40人も乗れてしまうのだ。デカイぞ!!



⬅もちろんビデオゲームだってあるのだ。この画面がこれまたデカイ。



➡そして極めつけ、屋内用自走式ジェットコースター「アラビアンコースター」だ。アラビアンナイトの世界を駆け抜ける。夢いっぱいの乗り物だ!!

カプコ・サーカス

新潟県新潟市大形本町1-1716-1　ジャスコ新潟東店（レジャー館）
営業時間10:00〜23:45（年中無休）

はみだしニュース

ついに発売となった『ストリートファイターIIターボ』。『ストII』のとき同様にチャンピオンシップが開かれることは読者のみんなも知っていると思う。今回予選を開催するお店の数は前回の約2,400店を大幅に上回り、なんと約3,500店。今年の大会も熱そうだ。

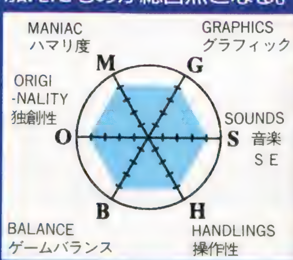
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					7/23	24
25	26	27	28	29	30	31
8/1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	

JULY 23～AUGUST 20

独断と偏見の爆弾レビュー

マルカツ 勝 新作ソフトレーダーチャート

レーダーチャートとは勝独自の評価方法だ。チャートの評価にレビュアーの思い入れを加えたものが総合点となる。



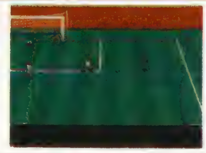
7/9 仮面ライダーSD 出撃!! ライダーマシン



SFC

ACT
ユタカ・バンダイ
¥8,800

7/16 ワールドサッカー



SFC

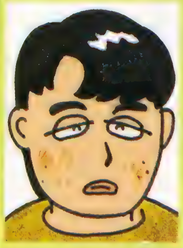
SPG
ココナッツジャパン
Bつき
¥9,500

ゲームの特徴 FEATURE OF THIS GAME

仮面ライダーSD 出撃!! ライダーマシン：おやっさん率いる「SDライダーズ」がグランショッカー相手に走りを競う、横スクロールのドライビングアクション。10人の歴代ライダーたちが勢ぞろいしている。全部で10ステージあるぞ。

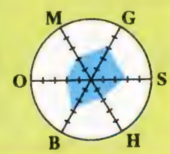
ワールドサッカー：登場チームは全部でなんと94チーム。操作は簡単でスピード感も抜群。初心者にもおすすめできるぞ。ゲームモードも、「インドア・サッカー」などをはじめとして、全部で7モードと多彩。

瑞原 螢 マニアの目で斬る

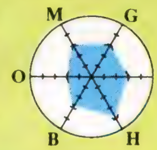


SLGやRPGに対する僕の評価が低いのは、根拠がないわけじゃないんだ。僕はボードSLGやテーブルトークRPGの経験があるから、自然と評価が厳しくなっているんだ。喰わず嫌いと違うんだぞ。"I♥トラベラー"。

仮面ライダーSD 6：シリーズで大量に出ているSDものだけれど、これは仮面ライダーオンリーのゲームなんだね。しかし、ゲーム内容はというと単調で、仮面ライダーの名前がついているのがかわいそうなぐらい。操作性が特にいいってわけでもないし、爽快感があるわけでもない。もう少し凝ってるとね。ま、よい子はバイクに乗りながら横に蹴りを出したりしないように(笑)ってね。



ワールドサッカー 7：最近多く出ているサッカーゲームなんだけど、このゲームは多くの他のサッカーゲームとちょっと毛色が違う。他のゲームはパスで回すヨーロッパ型のサッカーのゲームなのに、このゲームは最近珍しい個人技優先の南米型のサッカーなのだ。コツコツやるのは嫌いっていう人には、この蹴りっ放しの快感がお似合いかも。CPUが少し弱いかも知れないけど…。

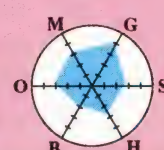


赤津みづは 美と評価の女神



ゲーセンのヌイグルミキャッチャー、みんな取るのうまいんですよね。別に欲しいわけじゃないけど、友だちが取った分をくれるから、だんだん増えてきちゃって。最近一番のヒット作はメモル人形でした。カワイイ♥。

仮面ライダーSD 7：対戦モードだと歴代ライダーを自由に選べるんですね。懐かしい！　必殺技やアイテム攻撃は、ある程度パワーアップしないと使えない物もあるので、最初のうちはちょっと苦しいです。コツさえ覚えれば、ある程度は進めると思いますが。でも時間制なので結構キビシイ。それとバイクに乗って敵を蹴り飛ばすっていう行為は、私はなんとなく好きになれないです。



ワールドサッカー 7：設定モードが多種多彩で、ともかくスピード感があって楽しめました。ボールを追いかけてると目が回りそうなくらい！　でもすぐに状況判別がつくのは、グラフィック画面と処理速度の良さのせいでしょうか。操作性も非常によく、親切なので初心者でも十分に遊べます。チームによって差があると思いますが、試合相手は結構強くて私は負け続けてしまいました。



臓物くん 笑いとノリが信条



ちぃ～す。W・レイニー4年連続チャンプは実現しないほうがいいのか!?　いい加減シュワンツにも勝たせないとWGP界のマイナスかもしれない。というわけで、自動車もいいけど、これからの季節はバイクだっ！

仮面ライダーSD 6：なかなかにつぶれたキャラが売りのシリーズだが、こーゆータイプの「バイク」を使用したゲームは初めてっぽいね。なかなか新鮮だよ。キャラクターの動きがけっこう細かくて楽しい。四輪を運転してるショッカーの戦闘員とか、面クリア時の長～いウイリーとかね。ただ、攻撃方法が地味で、動きが遅く、爽快感に欠けたりする点はイマイチ。もっとハデにして！



ワールドサッカー 9：ぐふ～。なかなかスゴいなこのソフト…。まず画面構成が異常に細かいね。何十カ国もあるチーム名を1つの画面で選べるってのも驚いたし、各設定（時間設定など）がいちいち細かくて超親切。ゲーム内容もスピーディで、ドリブルが続くし球が速いので気持ちいい。そして観客の試合展開に対する反応（歓声）がビビッドで、燃えさせてくれる演出も評価できるねぇ。

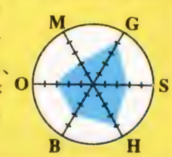


ニッシー コストパフォーマー

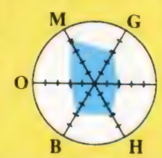


たぶん、この本が出る頃には、夏も盛りってとこなんだろうけど、原稿を書いている今の時点では、梅雨の真っ最中。ぜんぜんバイクに乗れないんで、ストレスがたまってしゃーないわい！　夏よ早く来～い!!

仮面ライダーSD 6：グラフィックはかなりいいデキ。特に1面のバックに流れる背景は、みょーに面白いので、ポーズをかけてでもチェックしたい。発端となるおやっさん通信が、やたらとセコイ事件なのもおかしくてイイ。でも、肝心のゲーム内容が、ちょっと単調だなぁ。バイクにまたがっての横キックがメイン攻撃っていうんじゃ、仮面ライダーの名が泣くってもんじゃないでしょうか？



ワールドサッカー 6：選手やボールの動きに非常に、独特のものがあるサッカーゲーム。キャラクターが小さいせいか、妙にピョコピョコした調子に見えるその動きだが、実際に遊んでみると、非常にプレイしやすい。その上プラクティスモードでじっくり練習できるので、この手のゲームの初心者でも、操作にはすぐ馴れることができるはずだ。それでも、このグラフィックは少々さみしいかな。



G＝グラフィック、S＝音楽・SE、H＝操作性、B＝ゲームバランス、O＝独創性、M＝ハマリ度を表わします。

夏の祭典スペシャル！ レーダーチャート20本一気斬り!!

7/16 全日本プロレス

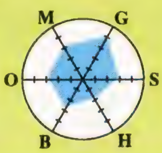


SFC
SPG
メサイヤ
¥9,800

プロレスゲーム初の16メガ!! 全日本プロレスの人気選手たちが続々と登場して必殺技を繰り広げる。初心者のための練習モード「ジャイアント馬場のプロレス道場」ほか、全7モードと多彩。

全日本プロレスってけっこー好きなもんで期待してたんだ、これ。確かに公認ソフトだけあって絵や動きは実物によく似ていて、思わずニヤリとしてしまうほど。技もなかなか豊富で面白い。ただし、この操作はちいとばかりイケマセン。6ボタン全部使うのは……。凝っているのは確かなんだけれど、この操作をわずらわしく感じてしまうとスピーディーなプレイは望めない。

7



グラフィックが美しいです。取り込み画面なので、実在の選手が写真のようにリアルに表現されてます。テーマ音楽もよし！ 慣れないうちは、「ジャイアント馬場のプロレス道場」でみっちり練習してから本番に望むことをお勧めします。試合はイージーモードで試したんだけど、かなりハードでした。コマンド操作の複雑さと、技を出すタイミングが難しかったみたい。

7



キャラクターは小さい（といっても大きいほうか）が、動きは一級品。技に入るまでの手の動きとか反動なんかがすんごくリアル。それで独創の"パフォーマンスボタン"があるためにリズムのいい本格的なプロレスが楽しめる。まさに、実在レスラーそのままの動きを演出することだって可能。かなりいいね。ついつい熱くなってしまう1本だ。プロレスファンなら買いっ！

8



実名版正統派プロレスゲーム。さすがに登場選手のリアルさは、群を抜いている。各レスラーのパフォーマンスも、ファンには感動モノ。しかも、これがまったく意味がないというのが、またプロレス的といえる。格闘モノの常として操作のほとんどがタイミング勝負なので、思い通りにレスラーを動かすには多少の慣れが必要だが、それだけの労力を払う価値はあるぞ。

7



7/23 バズー！魔法世界

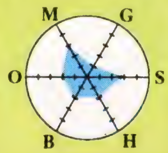


SFC
RPG
ホット・ビィ
Bつき
¥9,800

斬新な魔法システムを持つRPG。父の遺言で、魔道士になるために旅立った主人公は、様々な困難に出会う。2画面構成が目新しい。キャラクターデザインを山田章博氏が担当している。

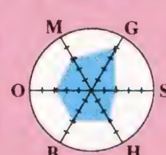
マップ画面のこのちっこいキャラクターはなんなんだ。今どきスーファミでこんな小さなキャラクターが見られると思わなかった。悲しいぜ。わりにオーソドックスなタイプのロールプレイングなだけに、そうなると操作性がモノを言う。でもあまり良くない。もっと、グラフィックが派手だったらいいのにねえ。ウインドウの表示はもっとテキパキとして欲しいな。

6



山田章博氏のキャラデザインがよく生かされています。主人公は女の子もカワイイけど、男の子が最高♥（シュミです）。2ステップ移動システムで戦闘が少ないせいか、経験値はプレゼントされて補う形になっています。話に元気がないような気がするのは、そのせいかな。それに魔法世界が売りなんだから、他にはないような特徴のある魔法を出して欲しかったですね。

7



長いオープニングは壮大なストーリーを予感させる。デモ画面でマップがちらっと見えるのが、やる気にさせるかもしんない。職業が選べるのはうれしいけど、欲をいえばもっと選択肢が多いと嬉しい（でも、それが後半への期待につながるのかな）。村人と話すと顔が出るのは嬉しい。ストーリーはコミカルでなかなか好み。わかりやすいし。でも、少し戦闘が長いけどね。

7

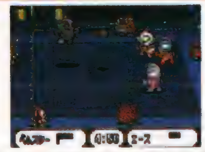


一見よくあるファンタジーRPGだが、主人公が魔法使い（魔道士）である点、距離の概念を重視した戦闘、簡略化されたワールドマップなど、各所で意欲的な試みが為されている。シナリオは一風変わってはいるが、総じて完成度は高い。唯一残念なのは、ゲーム全体のテンポ。せかせかしたイベントや妙に時間のかかる戦闘には、いま一つ練り込みが足りないように感じるが…。

7



7/23 バトルドッジボールII

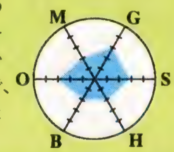


SFC
SPG
バンプレスト
Pつき
¥9,500

『バトルドッジボール』がパワーアップして2年ぶりに登場。面（フィールド）が増え、コンビネーションプレイOK。さらにキャラをパスワード入力すれば、そのキャラを他のモードでも使用できる。

ボールを投げる動作が遅いので、最初のうちは走り込んで投げることさえなかなかうまくできなかった。慣れちゃえばどうってことないのかも知れないけれど、ちょっとシビアすぎるんじゃないの？　もう少し気分良く操作できれば、だいぶゲーム全体としても面白くなるのに……。CPUチームはそれに反してかなり強いと思うので、よけいにそう思ったりするんだけど。

6



おなじみのSDキャラのドッジボールゲーム。SDだと入り乱れた時に見分けがつきにくく、戸惑ってしまうので私は苦手なんですけども……。でも、グラフィックは美しく、試合の臨場感があります。今回はコンビネーションプレイがいろいろできるし、技も多く、楽しめることは請け合いです。対戦モード可能ということで、プレイしてみましたが迫力がありましたよ！

7



ドッジボールというスポーツは殺気がみなぎっていて大好きだけど、このゲームからはあまり殺気を感じないぞ？　投げようによっては速い球も投げられるが、いかんせんゲーム自体のテンポが遅すぎてスポーツ的な爽快感がない。パスワークももう少し速くして、キャッチするときも技術により、どんな球でも取れるようにしてほしかったよなあ。

6

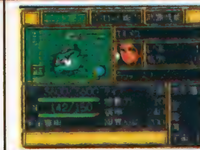


もはや、球技というより、集団格闘技とでもいうべきノリの作品。肉弾戦、必殺技（特にこのゲームオリジナルの技は、メチャクチャで楽しい）などなんでもありなのだが、意外に操作は簡単。おなじみのSDキャラたちも、比較的大きくて見分けはつきやすい。ただ、1プレイでのコンティニューパスワードが、かなり長いのが気になる。どうせならBつきにして欲しかった。

7



7/23 第3次スーパーロボット大戦

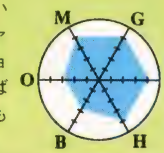


SFC
SLG
バンプレスト
Bつき
¥9,800

GB版の『第1次』、FC版の『第2次』を経て『第3次』はついにSFC版で登場だ。シナリオは『第2次』の続編となっている。なつかしのヒーローたちが大集合しているぞ。マウス対応。

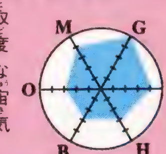
メカのデフォルメぶりとマジ顔のキャラクターがミスマッチっぽくてナニだけど、内容はいたって凝っている。各メカものアニメの有名どころがズラリと揃って、ウォーシミュレーションを繰り広げる様子はなかなかのもの。内容が濃いので、シミュレーションファンにもいいかも。アニメファンでシミュレーションファンの人ならばなおさら。セリフもマニアックだね。

8



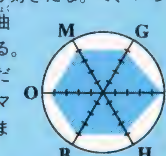
懐かしいロボットアニメのキャラクターが大集合。グラフィックがアニメそのままです。おまけにちゃーんと、キャラ別に当時のテーマ音楽が流れるんですっ！　これだけでも十分楽しい―♥なんて思ってしまう。もちろん、ゲームのほうも非常に操作性が良く、初心者でも取りかかりやすい難度です。今までなかなか進めなかった宇宙物のSLGをやる気になりました！

9



なかなかいいねえ。僕はSLGは苦手なんだけど、このキャラクターたちをコマとして使えるなら、コマにも愛着が湧こうというもの。動かすときにも自分のひいきキャラを死なせないようにやったりして。やっぱりゲッターロボが好きだな。で、いちいち戦闘中にテーマ曲がかかるのが笑える。難易度もそこそこだし、端々に見えるマニアックさが、たまらんなぁ～。

8



FC版の前作も楽しかったが、今回はそれをさらに上回る完成度。ウォーSLGの戦術性、絶妙のゲームバランスなど、基本的な部分がしっかり作られているのも素晴らしいが、なにより驚嘆すべきは、そのシナリオ構成。まったく世界観の異なるロボットたちを次々と強引に取り込んでいく力技はおみごと！　元ネタを知らないとツライ部分もあるが、絶対に買って損はない。

9



7/29 スーパーF1サーカス2



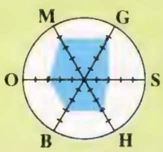
SFC

RCG
日本物産
Bつき
¥9,500

『F1サーカス』が大進化を遂げた。なんと新しい『2』では、ついに視点が3Dになったのだ。従来のスピード感はそのままに、データはチーム&ドライバーともに'93シーズンの新しいものに変更。

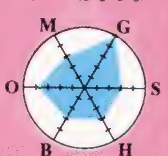
今度の『F1サーカス』は真上からの見下ろしではなくて、バードビュータイプなんだね。僕個人としてはこっちのほうが好きだな。システム自体は、このシリーズで定評のあるスタイルとほとんど同じだから、大きな問題はない。ただ、この手のレースゲームにありがちなんだけど、このゲームもアンダーステア気味。そろそろオーバーステアのレースゲームもやりたいんだけど。

7



すべてにおいて、リアルです。まるで実際のF1レースをシミュレートしているような感覚が楽しめます。実名の選手が出てくるので、ファンの人には嬉しいかも。少しでも無理をすると、ピットインが必要になるので、ワガママなレーサーにはならないように！ 結局、いろいろ考えながら運転しなくてはならないので、頭を使います。マスターできればおもしろいですよ。

7



すごいね、この3D視点と処理の美しさ。ポリゴンかと思った。とりあえず画面を見る限りではなかなかスゴイ印象を受けるね。でもプレイしてみるといろいろ見えるね。まず、ど一考えても遅い!! 各コースを1周回するのにかなり時間がかかって、疲れる。あとコーナリングも気持ち良くないし、敵車が遅すぎる。でも逆にリアルだし、演出、設定などはいい。微妙なセンだ。

7

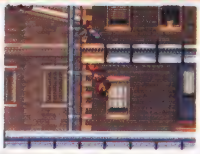


マシンの設定がやたらと細かい点、その設定がきちんと操作に跳ね返ってくる点は、非常にマニアック。的確なチョイスが、勝利へのカギという点は評価できる。だがしかし、設定のリアルさとはうらはらに、グラフィック、サウンドが弱いため、レースものの肝であるはずのスピード感は、いま一つ。また、パドックなどでの文字表示の遅さも、ちとイライラさせられた。

6



7/30 ニトロパンクス マイトヘッズ



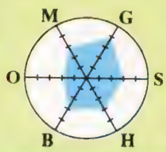
SFC

ACT
アイレム
¥8,800

主人公ニトロパンクスの武器は自分の剛毛！ アイテムのスプレーを手に入れて、様々な髪形にセットしよう。髪形は4種類。その攻撃方法は多彩だぞ。自慢のヘアーで事件を解決してくれ。

この絵のセンス、もうイッちゃってるよねえ、ホント。こういう洋モノノリの絵は好きなんだよな。髪の毛おっ立てて天井に刺して上に登るなんていう発想は、はっきり言ってイカレてるぞ……。とは言っても、やってること自体はかなりオーソドックスなタイプのアクションなんだよな。このキャラなんだから、もっと破天荒なアクションをして欲しいと思うんだけど。

7



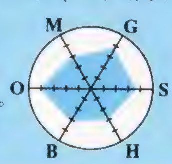
このゲームの主人公、ニトロくんはスゴイです。頭をスプレーでバリバリに固めて、それを武器にして戦ったり、天井に突き刺して進んだり。ちょっと他では見られない、おもしろさですね。デザインや色調のバランスも良し。キャラが少々重めに感じられますが、操作はわりと簡単。意地悪さも特にありませんが、地形がわからないと先に進むのは結構難しいかもしれません。

7



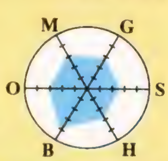
アイレムはどうかしたのか!? と思わせるほどクレージーなノリ。主人公のかけ声"イヤホォッ！"は何度聞いてもあきれるパワフルさだ。非常にいい。スプレーを頭にかける時の表情もたまらんし。髪の毛を突き刺し移動するってのがいいね（パンクの人の髪はあんなに堅いのか？）。でも、あまりそれによる爽快感がないような気がする。笑えはするけど、地道っぽくて残念。

7



イヌだかクマだかわからない不思議なキャラクター・ニトロがスプレーで固めた髪の毛を武器に戦うというアクション。プレイヤーキャラが、全然なじみのない上、相当に強烈な個性があるので、好き嫌いがはっきり分かれるんじゃないかな。私は感情移入するのに骨が折れました。難易度は、割と高めなので、やりがいはあるし、完成度もそれなりに高いとは思うが……。

6



7/30 美少女雀士スーチーパイ



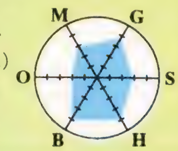
SFC

ETC
ジャレコ
Pつき
¥9,700

7人の美少女雀士を相手にプレイする、1人プレイ専用の2人打ち麻雀。3種類のサブゲームでアイテムが手に入るぞ。園田健一氏のデザインしたキャラクターが原画そのままの美しさで登場する。

おっと、けっこー絵がカワイイじゃないの、これ。それだけで気に入ってしまった。タイトルの『美少女雀士スーチーパイ』っていうのはどっかで聞いたような……？ 気のせいか……(いや違うゾ)。内容はというと、むしろ平凡な麻雀ゲームなんだけど、操作性はいいんじゃないかな。ミニゲーム（ボーナスゲーム）もフツーながらカワイイしね。とりあえず合格点。

8



麻雀を初めてやった私が、3人勝ち抜けました。初心者でも絶対に楽しめるゲームですよ!! ただ、本格的な麻雀が好きな人には不満だと思います。牌がそろいやすいみたい。このゲームの一番の売りは、なぜだか変身して戦う美少女雀士と敵の女の子たちの絵とストーリーですから、そちらを楽しんだほうがいいかも。敵が結構しゃべってくれるのが嬉しいですね。

8



あの園田健一がキャラクターデザイン…というか何枚かイラストを描いた、という麻雀ゲーム。内容は普通のゲーセンにあるようなストーリー展開（強引極まりないヤツね）で、それからエッチな描写を取り除いた、という表現が適切じゃないかな。和了したときのミニゲームはいいけど少し難しいし飽きやすい。園田キャラが好きな人で麻雀を実際にやらない人はどうぞ。

5



いわゆるギャルゲー。麻雀部分はそれなりにバランスが取れているが、2人打ちということもあって、まともな勝負は期待できない。その分、女の子のグラフィックは、過去のこの手のゲームの中でも最高レベル。原画担当の園田健一氏の絵は、割とCG向きの素材だとは思うが、ここまで再現できるとは大したもの。しかし、この値段で、女の子の絵だけ見せられてもねぇ。

6



7/30 大爆笑人生劇場 ドキドキ青春編



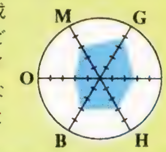
SFC

ETC
タイトー
¥8,800

タイトーの定番ボードゲームシリーズ最新作は、青春時代がテーマ。いろいろなイベントで獲得したポイントによって、キャラの性格や能力が決まってくるぞ。どんな青春を送るのも、キミ次第だ。

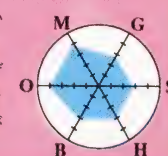
この手のスゴロクソフト(!!)で一番デザイナー（アルゴリズムメイカー）のウデの見せどころになるのは、「1人プレイでどれだけ楽しくプレイできるか」ってことなんだけど、その点ではこのソフトもあまり……。この点をクリアできなければこういうソフトはもうこれ以上成長できないんだけどねえ。多人数プレイは面白いだけに、なおさらそういったことを考えて欲しい。

7



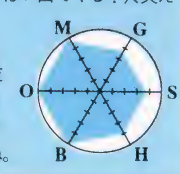
話が学生時代なので身近です。スタートは12歳からなのですが、キャラを育てる感覚があってなかなか楽しめます。持ちキャラを自分の誕生日や血液型にしておくと、星占いなんかもしてくれて、おトクなカンジ。1人でプレイしていると、コンピュータの処理がちょっと遅いのが気になります。やっぱりこの手のゲームは、友だちがそろった時にやるのが一番ですね。

8



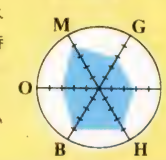
なかなかおもしろいねェコレ。まず4人同時で遊べるってのが素晴しい。マジな内容じゃなくてオチャラケ路線ってのがさらにいいんじゃない。キャラに感情移入していくのは難しいけど（露骨に有名人の名をパロったキャラがいっぱい出てくる！）、笑える。髪を染めたり、表情が変わったり、『奇々界々』の小夜ちゃんが出てきたりで、なかなか飽きさせないパワー物だね。

8



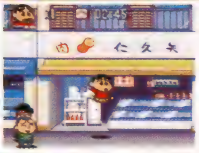
スゴロクに、キャラクターの成長要素を加えたテーブルゲーム。素材が、中学、高校生活なので、同年代の友だちが集まってプレイすれば、かなり楽しめる。ただし2カ月で1ターン、6年間×6＝36ターンでゲームは終了。これ以上延ばすことも、縮めることもできない。しかもイベントをこなすのに時間がかかるので、4人プレイの場合、3～4時間は必要というのが難点かな。

7



G＝グラフィック、S＝音楽・SE、H＝操作性、B＝ゲームバランス、O＝独創性、M＝ハマリ度を表わします。

7/30 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



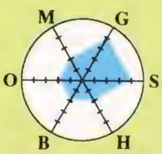
SFC

ACT
バンダイ
¥9,500

大人気の『しんちゃん』がＳＦＣに。横スクロールアクションゲームで、途中ミニゲームがたくさんある。ＴＶそのままの声でセリフをしゃべる。デモもアニメを見ているようだ。マルチステージ構成。

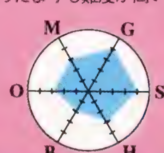
うわ～、いくら人気があるからって、まさかこれがゲームになろうとはなあ……。アクションゲームとしてはそれほどでもないけど、原作かアニメを知っていればそこそこ笑えると思う。ところどころしゃべるし。ただ逆に、原作を知らないとワケわからんとこが多いかも。このドンくさい操作感も「しんのすけ」ならではってんで許されるんだろうけど、いまいちかな。

6



かわいいしんちゃんがＴＶそのままの声でしゃべる！　子供がとっても喜びそうなゲームです。グラフィックはアニメの雰囲気をそのまま伝えています。ミニゲームは全部で８種類で、中には大人でも難しいものもあり。ＡＣＴは思ったよりも難度が高いです。敵を殺さないのは平和でいいんだけど、しんちゃんがいじめっ子のように見えるのはちょっと感心しないですね。

7



スッゲー笑えた。ミニゲームが沢山入ってるというと最近はアーケードの『タントアール(セガ)』がおもしろいけど、このソフトのミニゲームはどれもほとんど意味がなく、漫画の雰囲気を十分表わしている。そこが非常に気に入った。よくここまで内容を詰める気になるよなぁ。ただ、メインとなるゲームのテンポが悪すぎるような気がする。でもミニゲームは一度はやるべし!!

7

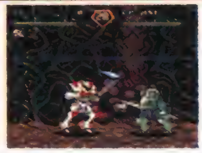


完全に子供向け。年齢対象は㊫読者の平均年齢を大幅に下回っている。しかし、それを考えに入れても、少しばかりバランスに問題が残る。10歳以下の子供がプレイするには、当たり判定がキツイのでは？　さて、一方特筆すべきは、そのサンプリング音声。ほとんどアニメそのままの声質で、しんちゃんとみさえママがしゃべりまくってくれる。これは、一聴の価値ありだ。

5



7/30 宇宙の戦士 テッカマンブレード



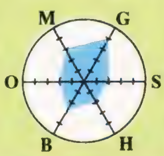
SFC

ACT
ベック
¥8,800

人気アニメがＳＦＣのアクションゲームになった。通常のＡＣＴ面（横スクロールから、ＶＳステージに変わる)に加えて、対戦ＡＣＴモードもついているぞ。ボルテッカを駆使して敵を撃破せよ。

アニメの『ブレード』は結構シブかったんでよく見てたんだけど、そのシブさが生きてなくて残念だな～。ビジュアルシーンはキレイだけど声がしないのが悲しい。で、ゲーム自体は単調なステージ構成で、その繰り返し。ダメージがＶＳステージに残るのはかまわないけど、ＶＳステージも操作感が重くて、いまいち気分よく動いてくれないし、対戦でもそうなんだよね。

6



私は趣味で、テッカマンエビルのプラモを造ったことがあるんです。テッカマンシリーズのメカ・デザインは、結構好みなんです♥（…オタクですね）ゲームの中でグラフィックがどう活かされているか心配だったんですが、合格点だと思います。配色に不満は残るけど、重厚な感じが出ているのでまあまあかな。内容も適当な難度で、一気に３面まで行けましたよ。

7



あのアニメがゲームに!?　とりあえずＡＣＴだったので原作を見たことがない僕でもできる。よかった(僕は「テッカマン」しか見たことない)。タイトル画面の演出は超シブくてシビれたけど、ゲームの内容はバランス悪い。剣や槍で直接攻撃ってのは個性的でいいけど、その割に敵が強すぎ。効果音が安っぽいし対戦モードも派手さがない。スクロールをもう少し遅くして!!

5



アクションシューティングに格闘ゲームを加え、アニメキャラで包みましたというソフト。こういった方法論が悪いとは言わないが、もう少しゲームとして練り込んで欲しかった。主役キャラの特徴(スタイルや武器)を活かすなら、もう少し画面設計、キャラサイズ、スクロールパターンなどを考えて欲しい。キャラの動きやグラフィック等は、いい線いってるだけに残念だ。

5



7/30 パティー・ムーン



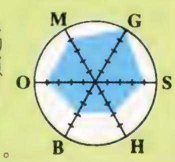
SFC

A・PZG
バリエ
¥8,900

面クリア型アクションパズル。メインキャラは伸びたり縮んだりジャンプしたりするスライム。いろんな動きが楽しめるぞ。敵に捕まった仲間を、すべて助け出せば面クリア。１ラウンド２～５画面。

すっげーセンスだ。このゲーム。ちょっと絵を見て、「おっ、俺好みのセンス」なんて思ったんだけど、実際に動かしてみると、これがも～っとすごい。歩くわ、伸びるわ、跳ねるわ、ジャブ出すわと、もう「これ絶対に日本人のセンスじゃできないっ！」っていう感じの動き。正直言って難易度的には難しい方だと思うけど、その分長く楽しめるだろう、と好意的に解釈しよう。

9



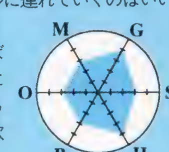
キャラクターの動作が、ぷよぷよしていておもしろいです。味のある表情を出してるし。ザコキャラも、妙なカワイさがあって見ているだけで笑えます。操作も単純で楽ですが、進めるのはかなり骨が折れました。タイムアップ制でもあり、タイミングが難しい。かわいいキャラのゲームだけに、残念です。時々、意地悪なセリフを言う奴が現れるんですよね。くやしー！

6



うぅ～んむ。変なゲームだなあ…。主人公の特殊なキャラクター性と奇妙な動きはなかなかいい味出してる。敵を飲み込んだときのゲップもインパクトあり。でもあまり華はないよな。敵がウヨウヨいる中、味方(？)を助けてゴールに連れていくのはいいにしても、仲間を１匹ずついちいち運ばないといけないのには閉口。もうちょっと楽な方法にして欲しかった。

6



スライムみたいな主人公をはじめ、正体不明の不思議キャラが大挙出演するパズルアクション。原色を基調としたハデハデの画面も、登場キャラクターに負けない異様さで、ほとんどシュールレアリスムの世界。しかも、ゲーム自体の難易度もかなりの高さ。操作性は、決して悪くはないので、じっくりやり込めば、楽しめないこともないと思うが、万人向けのゲームではない。

5



7/30 ソニックウィングス



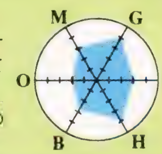
SFC

ＳＴＧ
ビデオシステム
¥8,900

好評のアーケード版が忠実に移植されている。選んだキャラによって、始まるステージや自機が違う。効果音など派手な演出がされているぞ。２人同時プレイ可能。マルチエンディング採用。

アーケードからの移植なもんで、どんなもんだろうか？　と思って見てみたんだ。絵とか内容とかはすごく良くできていると思う。でもね、やっぱりもとが縦画面のシューティングなだけに、家庭用に移植されて横画面の縦スクロールシューティングになっちゃうと苦しいところもあるよね。アーケード版にも増して「そんな殺生な！」っていう感じの敵の攻撃があるしね。

8



こういう正統派のシューティングって気持ちいいですね。グラフィックは秀逸です。効果音も派手で爽快感満点！　アーケード感覚そのままで、とっても迫力があります。システムがきちんと考えられているせいか、ダメージを受けても結構先へ進めるんです。嬉しい！　でも、その先のレベルの高さが、私には無理なところで残念。ストレスがかえって溜まってしまいました。

7



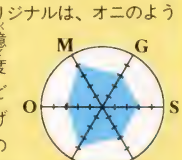
ついに出ましたね、大ヒットした名作マルチプレイヤーSTGが！　独特のシャープ感があるグラフィックと、爽快そのもののゲーム性。８人もいるうえに２周目もあるから、そう簡単には飽きないぞ。難易度も家庭用レベルから業務用まで選べるし、２人同時プレイも可能。変なバグは除去されて、横長画面もうまく処理してあるし、ゲーセン感覚そのまま！　買い！

10



アーケードからの移植作だが、オリジナルと比較しての再現性は非常に高い。従ってゲーセンでハマッた人には、うれしい１本だと思う。ＳＴＧが異常に少ない昨今のＳＦＣシーンにおいては、こういう作品の存在は好ましい。オリジナルは、オニのように難しかったと記憶しているが、難易度設定、機数設定などオプションのおかげで、十分"家庭用"のゲームになっている。

7



8/5 スーパー信長の野望 全国版



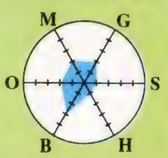
SFC

SLG
光栄
Bつき
¥8,800

根強いファンを持つ『信長の野望・全国版』がSFCでリニューアル。FC版の2本のシナリオに、新たに2本が加わって計4本のシナリオ。最大8人までの、マルチプレイが可能。マウス対応。

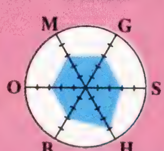
例の『信長の野望』の初心者向け版だって聞いて期待したんだけど、各種のパラメータの意味はやっぱりやりこまないとわからない。この数字の不可解さでとっつきが悪く感じている人も多いだろうに（ま、逆に一度理解しちゃうと楽なんだけど）、改善されないのは残念。外にも、ウエイトタイムを短くすると必要な表示まで読み取れなくなっちゃったりするあたりも不快。

5



歴史物SLGって、興味あるのにどうしてもクリアできなくて敬遠してたジャンルなんです。でも新作が発売されるたびに、操作方法は良くなってるみたいですね。初心者向けバージョンということなので、やさしく作られているようです。思考速度はかなり速く、煩わしさはほとんど感じられませんでした。残念ながら今回も天下統一の夢は、かないませんでしたが…。

7



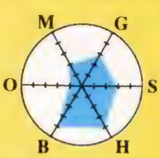
音楽はバッチリで問題なし。武将データをランダムで決めるのも公平感があって嬉しいような…（たまにすげぇいいデータが出たりする！）。各種コマンドは他のSLGに比べ多少見やすく、SLGトーシロの僕にもわかる。金が貯まるまで苦労するのはあまり…。でもカーソルが細かく動くってのと、"方言モード"がなかなか楽しい。しかし信長のゲームって後を絶たないね。

7

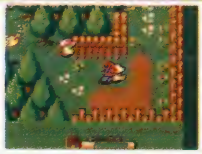


あの光栄の歴史シミュレーションが、このお値段というのは確かに画期的。だけど、これはちょっとないんじゃないかなぁ。基本的には、10年近く昔のパソコン版のリメイクに留まってるよね。グラフィックや思考がいくら強化されても、『武将風雲録』や『覇王伝』（SFCじゃまだだけど）を見た後ではどうしても見劣りする。ま、コレクターズアイテムってとこですな。

5



8/6 聖剣伝説2



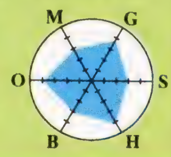
SFC

RPG
スクウェア
Bつき
¥9,800

GB版で人気を集めた『聖剣伝説』がグレードアップして新たに蘇った。新システム"リングコマンド"を採用したバトルは斬新だ。魔法は8系統、42種類と多彩。ランク付けされた武器も豊富。

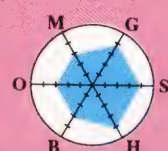
キャラクターはそんなに大きく描かれてはいないんだけれども、丁寧にできてるアニメーションのおかげでイキイキと動いている感じはする。ウリのリングコマンドなんだけど、慣れてしまうとこれが気持ち良く動かせていい。ただし、慣れてしまえばの話ね。慣れるまでは少々わずらわしいかも。強制っぽいイベントはちょっとね…。…と思うけど、仕方ないかな？

7



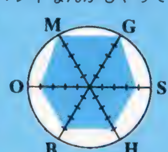
グラフィックがパステル調で柔らかく、上品な仕上がりです。主人公の少年の動作が男の子っぽくてカワイイし。しかし中身は見た目と違って、結構手強いので甘く見ないように。敵を攻撃するタイミングも慣れるまでたいへんだし、自分のいる場所や地形がわかりづらいかも。いろんな部分が繊細に深く作られたぶん、操作が複雑になってしまったよう。

7



ときどき見るタイプのACT・RPGなんだけど、これは奥が深そう。ちょっと期待してプレイしてみたけれど、中型キャラによるアクションは、そこそこ描き込まれてそこそこ動く、ってのがバランスが取れていていい。リングコマンドなんかもやってて楽しい(!?)し、アクション要素が強いから燃えやすくていいね。単なるRPGよりずっと長く遊べそうだね。

8



やたらプリチーなキャラクターとはうらはらに、シナリオ、ゲームバランスともに、かなり辛口の作品に仕上がっている。とくに戦闘は、アクション性が高いだけに、終始気が抜けない。新機軸のリングコマンドシステムも、非常にわかりやすい。馴れるまでは、ちととまどうだろうが、すぐに感覚的な入力ができるようになるだろう。アクション表現の多彩さも評価したい。

8



8/6 ソード・ワールドSFC



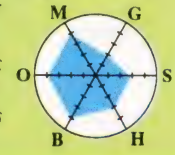
SFC

RPG
T&Eソフト
Bつき
¥9,800

RPGの原点、TRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）をSFC用ソフトとして再現。会話の楽しさを大切にして、マルチトークシステムを採用。20本もの壮大なシナリオだ。

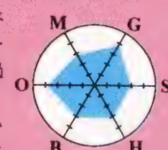
僕はこういう小さなキャラが出たり、展開のスローなロールプレイって嫌いなんだけれど、このゲームに関しては全面的に許しちゃおう！ すっごく凝ってるわ〜、このゲーム。テーブルトークにありがちな複雑な要素をつめこんである感じ。シミュレーション要素も濃くてじっくり楽しめる。お手軽派には向かないけれど、どっぷりつかりたい人にはおすすめだッ！

8



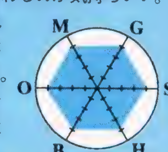
一風変わったRPGですね。原作がテーブルトークのせいか、キャラクターに強いこだわりを感じます。初めにキャラを作る際「人間に育てられたハーフエルフ」なんて設定ができるのがとってもマニアック。物語の進行も、自由度が高いと思います。好きな仲間を自由に選べますしね。戦闘モードは時間がかかり過ぎの気もしますが、結構おもしろくてハマってしまいました。

7



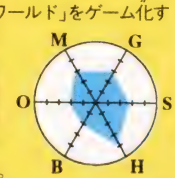
おもしろいじゃん、コレ！ 好みだね。主人公を作れるってのからまず嬉しい。ゲーム序盤でバラバラと仲間が加わるのがバブリーな感じでリッチだし、グラフィックの感じもいい。パーティが自分のまわりをグジャグジャと動きまわるのが気持ちいい。これから行く目的地をウインドウで選ぶというのも僕は好き。敵との戦闘時間は少々長いけど、独創性の豊かさがマル。

8

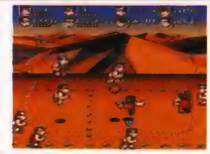


とにかく、パラメータが細かくその量も膨大なので、把握するのが大変。ストーリーの方も、原作のカラーに忠実で、実に真面目。システム、シナリオともにヘビーでは、プレイする方も、本気でやらなきゃいけない。どーせ「ソード・ワールド」をゲーム化するなら、リプレイ小説版の、肩の凝らないスチャラカな雰囲気を出した方が、楽しめたんじゃないかと思うんですけどね。

6



8/6 くにおくんのドッジボールだよ全員集合！



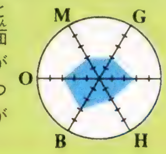
SFC

SPG
テクノスジャパン
Bつき
¥9,600

FC『くにおくんのドッジボール』が、SFC版に。全世界を股にかけ、くにおくん率いる熱血高校チームが大暴れ！ オリジナルの選手やド派手必殺技も使えるぞ。最大5人同時プレイ可能。

例の「くにお君」のドッジボールゲームなもんで、もう定番っていう感じはするんだけど、だからといって手放しで評価するわけにはいかない。当たり前だけど……。このゲームの場合、左右にスクロールする時のガタガタという感じがダメ。スポーツものとかアクションとかっていうのは画面表示のスムーズさが重要なのに、こいつは致命傷って感じが大きいね。

5



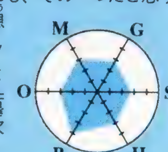
くにおくんシリーズって発想が良く、開発スタッフの方々を尊敬してしまいます。このゲームはキャラよりも、コート設定がスゴすぎる！ すべてのステージが凝っています。なんと宇宙空間での試合もあったりして。あまりに動きのあるグラフィックなので、うるさすぎるのが少し気になるくらい。選手の能力も経験値方式だから、続けて遊べるところがいいですね。

8



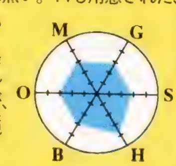
ドッジボールって、硬派のスポーツなんだよな。戦略と小細工、そして絶対的なパワーが入り乱れる男のスポーツだと思うんだな。それが最近、オチャラケ路線で本来のドッジボールとは全然違うドッジものが多く出てるよね。これも、その一つだと思うけどプレイした感想は、なかなかダッシュしてジャンプとか、コートが目茶苦茶で飽きないよ。次は硬派路線を一つ！

7



もはやなんでもアリになってしまった『くにおくん』シリーズ。相変わらず、手堅くまとめながらも、このシリーズならではの、とんでもないフィーチャーで楽しませてくれる。コンピュータ側が弱く、ちと物足りないが、対戦プレイは熱い。14も用意された、コートの仕掛けがあまりにスゴ過ぎて、ゲームのテンポを乱している気もするが、まぁそれも許せる範囲内だろう。

7



8/6 Jリーグサッカー プライムゴール



SFC

SPG
ナムコ
Pつき
¥8,500

ナムコお得意のスポーツゲーム。とにかく画面が多彩だ。Jリーグ公認ソフト(SFC初)だから、もちろん選手は実名で登場。パフォーマンスも選手の特徴をつかんでいて、まさにJリーグという感じ。

電源入れたらいきなり『ゼビウス』と『ドルアーガの塔』の音がしてビックリしたけど、内容はちゃんとサッカーゲームなんで安心した(笑)。単純なボタン操作でいろいろなアクションができるように工夫されてるのがいいと思うな(それでも使うボタンは少くはない……)。マンツーマン時のアップもかっこいいし。ただ、ボールの有無で操作が変わるのには慣れがいるけど。

7



操作がとても楽です！　やっぱりナムコのスポーツゲームって親切ですね。試合時のグラウンド全体が把握しやすく、ボールを持っている選手を即時に判別できます。スピード感や迫力はやや欠けるかな、という気が多少しますが…。でも、なんと言ってもJリーグが実名で登場するのですから、好きなチームの一員になったつもりでプレイできるのが一番嬉しいかも。

7



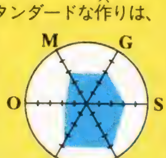
サッカーブーム…というよりJリーグブームだねぇ。このゲームはさすがにソフト名になっているだけに実名チームがいっぱいいて気分は盛り上がるかもしんないけど、ゲームのリズムが悪い。ボールはつながんないし選手の足も遅い。VS画面(?)も、何のためにあるのかわからないし、音も好みじゃない。でも、対戦とおまけのリフティングはおもしろいね。

6



これって、どーして『ファミリーサッカー』ってタイトルじゃないんでしょ？　操作性の良さといい、適度なシミュレーション性といい、2人プレイの熱さといい、まさに『ファミスタ』のサッカー版といえると思うぞ。飽きの来ないスタンダードな作りは、大御所ナムコの面目躍如といったところ。手抜きモードが、あからさまに手を抜いていることい以外は、特に不満なし。

8



8/6 スーパーパワーリーグ



SFC

SPG
ハドソン
Bつき
¥9,500

PCエンジン版をさらにグレードアップ。実写とりこみで選手の動きがリアルだ。キャラクターパターンも豊富。試合後にフジテレビの「プロ野球ニュース」がそのまま出るぞ。ナイターもOK。

PCエンジンでは定番の『パワーリーグ』がスーパーファミコンにも登場ってわけだけど、あの打撃の感触の不確かさまで似てるところは今ひとつ。スピード感はやや劣るけど、そのぶん演出は凝っているのでいいと思う。ランダウンプレイの処理なんかはアルゴリズムを工夫したアトが見られるので評価したいところ(アナはあるけど……)。とりあえず、そこそこ遊べるね。

7



以前野球ゲームをやったことはあるのですが、今はこんなに操作が楽なんて驚きました。ボールに追いつけば自動的にキャッチしてくれるし、投げる方向もはずさないし。あとはバットを振るタイミングだけです…。単純なんだけど、私にはなかなかホームランが出せませんでした。グラフィックがテレビ中継のアングルなので、試合の迫力があります。細かい部分が丁寧ですね。

7



あぁ～、『パワーリーグ』だ～。僕、3D視点の野球ゲームは苦手なんだよねェ～。アーケードの『メジャーリーグ』シリーズとかさ。左右だけでなく、高低まで考えて球を打たなきゃいけないってのは少し本格的すぎて疲れる。でもまあ、選手の動きとか守備のシフトを勝手に変えるとこなんか、シブいんでない？　ホームラン競争もなかなか爽快感があってヒットものだ。

7



TV的なリアルさを追求したプロ野球ゲーム。とにかく画面がまんまTVの野球中継。試合後の「プロ野球ニュース」に、実写取り込みの中井美穂まで出演してしまうという徹底ぶりには脱帽である。しかし、私としては、逆にTVではちょっとお目にかかれないド迫力を持った、ホームラン表現の方を評価したい。PCエンジン版でも、そうだったが、この視点変化は快感だ。

7



オススメはコレだ！

いっぱいあるなーっ、夏のソフト。さすがに、こう本数が多いのが3号も続くと、頭にハチマキ汗だく状態でゲームしたぜ。みんなは、コレと思うソフトをチョイスして、片手に扇子でも持ちながらプレイしてくれ。

もちろん、一押しは問題なく『パティームーン』。このセンスはぜひとも一度は体験してみて。ロールプレイングなら『ソード・ワールド』、シミュレーションなら『第3次スーパーロボ～』、シューティングなら『ソニックウィングス』と各ジャンルとも粒の揃ったラインナップだ。個人的好みで『スーチーパイ』も加えておこう。この外にもなかなかの良作が揃ってるぞ。新感覚のRPGならば『聖剣伝説2』、みんなでワイワイなら『人生劇場』もいいと思うぞ。タップリだね！

はっきり言って、どれを買っても損はしないと思います。それぞれに遊べる物ばかりでした。特に私がハマったのは、『スーチーパイ』と『スーパーロボット大戦』。この2本はおススメですよ、ホント!!　ああ、麻雀にのめり込んでしまいそう…。『大爆笑人生劇場』『くにおくんのドッジボール』も一人プレイはもちろん、複数でも楽しめておトクです。『ソニックウィングス』は、気分をスッキリさせたい方に勧めたい1本ですね。『聖剣伝説2』はRPGファン必見ですよ。

今回はダントツの突き押しソフトがあります。『ソニックウィングス』。ACの原作をやった人間なら文句なしのデキ。簡単すぎず、爽快感も失ってない。となると他のソフトが少し落ちてみえるなあ…。外で推薦できるのは『ソード・ワールド』『第3次～』『スーパーF1サーカス』『ワールドサッカー』ぐらい。あとのはどうもなぁ……『全日本プロレス』と『バズー！魔法世界』『スーパー信長』の3つは次点ってところ。もう少しハデで一般的だったらね…。ではバイバイ。

まず、なにがなんでも『第3次スーパーロボット大戦』をお勧めしておく。既存のキャラクターをこれほど巧妙に取り込んだゲームを私は知らない。次点は『聖剣伝説2』。手応えのある万人向けRPGというところ。今回は20本もゲームがあるので、あまりアレコレ挙げると、経済力のない小中学生にはツライだろーなー。と思いつつも、さらに『バトルドッジボールⅡ』、『Jリーグサッカープライムゴール』も追加しておこう。しかし、今回は、しんどかったぞい！

読者のオススメはコレだ！

みんなのハガキを読んでいると、それぞれの思い入れが伝わってきて、誰のを載せようかと迷ってしまうことがたびたび。そんな時ついつい記入漏れのない人を採用しちゃうのだ。この気持ちわかって。

スーパーボンバーマン



SFC

A・PZG
ハドソン

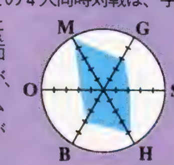
¥7,800

好評PC版がパワーアップしてSFCに。ステージもアイテムも多彩にあるぞ。

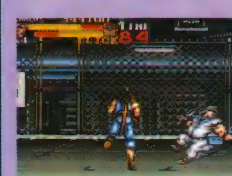
佐賀県　ひらひでじ　(?歳)

『ボンバーマン』シリーズをやってきた人にとっては、1人プレイのほうは少し物足りないものがあったかもしれない。しかし今までにない立体感が、新しい味を出していて、これには満足いったと思う。特にマルチタップを使っての4人同時対戦は、手に汗にぎる。バラエティーに富んだ各面もみどころ十分だが、意味のないアイテムもあったような気がする…。

7



ファイナルファイト2



SFC

ACT
カプコン

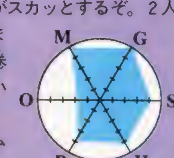
¥9,000

前作で大人気だったハガーが新キャラ引き連れ大活躍。2人同時プレイもできる。

神奈川県　しんのすけ　(22歳)

ボタンを連打して敵を蹴散らす爽快感！　ストレス解消にもってこいのこのゲームは、まさに現代人の必須アイテムとも言えるでしょう(笑)。さぁ、君も日頃のうっぷんを晴らすべく、スクリュードライバーを炸裂させようー。気分がスカッとするぞ。2人同時プレイも燃えまくります。見方を巻き込んでも構わないから殴れ殴れ!!　それが、このゲームの真髄だ。

9





6/21▶7/4

話題の周辺機器『スーパースコープ&スーパースコープ6』が今回のトップ。『フォーメーションサッカー2』もランクアップを果たした!

SUPER FAMICOM 売り上げTOP15

前回1位の『ファイナルファイト2』は9位まで大きくダウン。代わって発売されたばかりの『スーパースコープ』セットが、ダントツでトップをもぎ取った。その他の新作も数多くチャートに出てきたぞ。

1 スーパースコープ&スーパースコープ6

ジャンル	STG	ポイント	89,476		
発売日	6月21日				
メーカー	任天堂				
前回	—	登場回数	1	最高順位	1位

アメリカではすでに発売されて大人気の『スーパースコープ』がついに日本でも発売された。日本の住宅事情には合わないという声もあるが、なにはともあれ今回はトップ。



2 スーパーフォーメーションサッカー2

ジャンル	SPG	ポイント	69,812		
発売日	6月11日				
メーカー	ヒューマン				
前回	4位	登場回数	2	最高順位	2位

前作もヒットしたが、この第2弾はサッカーブームも手伝ってさらに調子を上げている。マルチタップを使った4人プレイができるのもチェックしたいポイントだ。



3 スーパーボンバーマン

ジャンル	A・PZG	ポイント	53,387		
発売日	4月28日				
メーカー	ハドソン				
前回	3位	登場回数	4	最高順位	3位

今回も安定したポイントを獲得し3位をキープ。ランクアップこそ果たせなかったが、着実さという意味ではこの時期のNo.1なのかも。新作ラッシュ時にも生き残れそう。



4 エストポリス伝記

ジャンル	RPG	ポイント	49,825		
発売日	6月25日				
メーカー	タイトー				
前回	—	登場回数	1	最高順位	4位

SFCには初期から参入していたタイトーだが、RPGをリリースするのは今作が初めて。アジリティバトルシステムなど、新機能の満載されたゲームに仕上がっている。



5 GP-1

ジャンル	RCG	ポイント	33,409		
発売日	6月25日				
メーカー	アトラス				
前回	—	登場回数	1	最高順位	5位

SFC初のオートバイ・レースゲーム。同様のF1ものが今年はイマイチなのに、こちらは初登場5位と大健闘している。鈴鹿8耐に向けて順位もアップする?



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	—	スーパーファミリーテニス	17,620	ナムコ	6月25日	SPG	6位	1
7	—	スペースバズーカ	13,288	任天堂	6月21日	STG	7位	1
8	—	早指し 二段森田将棋	9,923	セタ	6月18日	ETC	8位	1
9	1	ファイナルファイト2	8,309	カプコン	5月22日	ACT	1位	3
10	14	スーパーテトリス2+Bombliss	8,230	BPS	'92年12月	A・PZG	7位	5
11	9	メタルマックス2	5,239	データイースト	3月5日	RPG	9位	4
12	—	ブレス オブ ファイア	4,328	カプコン	4月3日	RPG	2位	2
13	—	神聖紀オデッセリア	3,365	ビック東海	6月18日	RPG	13位	1
14	—	シルヴァ・サーガ2	1,987	セタ	6月25日	RPG	14位	1
15	8	伝説のオウガバトル	1,826	クエスト	3月12日	S・RPG	2位	6

イラスト/本荘 隆

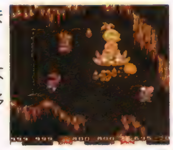
SUPER FAMICOM 前評判TOP10

いよいよ発売が間近に迫った『聖剣伝説２』がダントツで期待度トップ。２位には『トルネコの大冒険』、３位には『ミスティッククエスト』がジャンプアップしてきた。『餓狼２』『ワールドヒーローズ』にも注目。

1 聖剣伝説２

ジャンル	A·RPG	ポイント	21,538		
発売日	8月6日				
メーカー	スクウェア			前回	1位

8月6日の発売までもうあとわずか。確実に入手したいならいますぐにでも予約を入れるべし！



2 トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

ジャンル	RPG	ポイント	14,231		
発売日	9月19日				
メーカー	チュンソフト			前回	4位

『ターボ』が発売されたこともあり、大きく順位を上げてきた。中村光一ファンは要チェック！



3 ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト

ジャンル	RPG	ポイント	14,109		
発売日	9月10日				
メーカー	スクウェア			前回	5位

アメリカ市場向けバージョン『FF』の日本語版という変則的な作品だが、期待度は高い。



4 餓狼伝説２

ジャンル	ACT	ポイント	13,327		
発売日	秋予定				
メーカー	タカラ			前回	10位

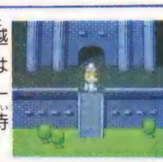
『ストⅡ』の対抗馬として期待が高まる。発売日はいつになるのか、気になるところだ。



5 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

ジャンル	RPG	ポイント	11,936		
発売日	未定				
メーカー	エニックス			前回	2位

『トルネコ』に越されてしまったのは痛い。でもリニューアルでここまで期待されるのは立派。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	—	ワールドヒーローズ	5,309	サンソフト	8月12日	ACT
7	6	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	2,439	バンダイ	7月30日	ACT
8	7	アラジン	1,634	カプコン	未定	ACT
9	—	ソード・ワールドSFC	1,128	T&Eソフト	8月6日	RPG
10	—	美少女戦士セーラームーン	902	エンジェル	8月下旬	ACT

SUPER FAMICOM 読者人気TOP10

今回もトップは『FFV』。２位には『ターボ』発売の波及効果からか、『ストⅡ』が上がってきた。このほかでは『スーパーボンバーマン』のランクアップ、売り上げでも好調な『エストポリス』のランキングに注目。

1 ファイナルファンタジーV

ジャンル	RPG	ポイント	15,129		
発売日	'92年12月				
メーカー	スクウェア			前回	1位

２位以下の争いは激しいが、１位のこのソフトだけは悠然として構えているといった趣だ。



2 ストリートファイターⅡ

ジャンル	ACT	ポイント	10,735		
発売日	'92年6月				
メーカー	カプコン			前回	4位

ここにきてランクアップ。明らかに続編人気の波及効果だろう。次回は『ターボ』に注目だ。



3 ドラゴンクエストV

ジャンル	RPG	ポイント	8,236		
発売日	'92年9月				
メーカー	エニックス			前回	2位

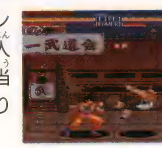
最近は２～４位の間を行ったり来たりしている。確固たるポイントを稼げないのが残念だ。



4 ドラゴンボールZ 超武闘伝

ジャンル	ACT	ポイント	5,211		
発売日	3月20月				
メーカー	バンダイ			前回	3位

ワンランクダウンしてしまったが、人気シリーズだけに当分チャートに居座り続けそうだ。



5 ファイナルファイト２

ジャンル	ACT	ポイント	4,429		
発売日	5月22月				
メーカー	カプコン			前回	5位

売り上げではすっかり後退したが、人気チャートでは順位をキープ。だが次回あたりが正念場か？



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	9	スーパーボンバーマン	2,555	ハドソン	4月28日	A·PZG
7	6	ブレス オブ ファイア	1,835	カプコン	4月3日	RPG
8	7	メタルマックス２	1,251	データイースト	3月5日	RPG
9	8	伝説のオウガバトル	902	クエスト	3月12日	S·RPG
10	—	エストポリス伝記	524	タイトー	6月25日	RPG

THE HIT CHART

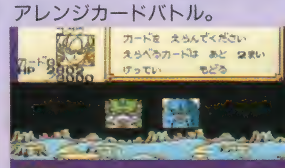
SUPER MARIO CLUB ●イチ押しソフト情報●

今回のイチ押しの１本目は、数少ないファミコンの注目作『ドラゴンボールZ外伝』だ。スーパーマリオクラブがどんな評価を下しているのか、要チェック！

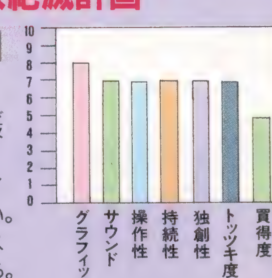
FC ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画

バンダイ	7,800円	8月6日発売	RPG	4M	B

概要：オリジナルシステムのカードバトルを最大限に活かしたアレンジカードバトル。



総評：シリーズの雰囲気を踏襲。カードの組み合わせによる必殺技を見つける楽しさがある。
長所：原作のままの必殺技やアイテムが出て視覚アピール度も高い。
短所：ザコキャラとの戦闘が、スムーズなゲーム進行を妨げている。
販売予想本数：40万本



FAMICOM 売り上げTOP10

前回崩れた『星のカービィ』のトップ体制がまたまた復活した。『マイティファイナルファイト』は6位まで後退し、代わって『ジョイメカファイト』『ダービースタリオン全国版』がポイントを伸ばしてきた。新作では『パチ夫くん5』がランクイン。

1 星のカービィ 夢の泉の物語

ジャンル	ACT	ポイント	35,498	前回	2位
発売日	3月23日			最高順位	1位
メーカー	任天堂			登場回数	5

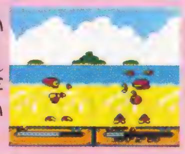
『マイティファイナルファイト』のトップも1回限り。まためた『カービィ』が頭角を表わした。



2 ジョイメカファイト

ジャンル	ACT	ポイント	21,854	前回	4位
発売日	5月21日			最高順位	2位
メーカー	任天堂			登場回数	3

前回は後退していたが、ここにきて2位まで浮上。36体全部のロボットを使いこなせれば通。



3 ダービースタリオン全国版

ジャンル	SLG	ポイント	13,980	前回	5位
発売日	'92年8月			最高順位	1位
メーカー	アスキー			登場回数	12

これもランクのアップ。パソコン版もヒットしているが、やはり本家のFCに頑張ってもらいたい。



4 パチ夫くん5

ジャンル	SLG	ポイント	12,980	前回	—
発売日	6月18日			最高順位	4位
メーカー	ココナッツジャパン			登場回数	1

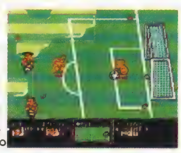
おなじみ『パチ夫』シリーズの最新作。出せばある程度は確実に売れる、これぞまさに定番ソフト。



5 くにおくんの熱血サッカーリーグ

ジャンル	SPG	ポイント	5,634	前回	6位
発売日	4月23日			最高順位	3位
メーカー	テクノスジャパン			登場回数	4

話題沸騰のJリーグだが、くにおたちのズッコケ・サッカーもなかなか楽しめる。1ランクアップ。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	1	マイティファイナルファイト	2,309	カプコン	6月11日	ACT	1位	2
7	—	谷川浩司の将棋指南Ⅲ	1,129	ポニーキャニオン	'89年9月	ETC	7位	—
8	10	スーパーマリオUSA	956	任天堂	'92年9月	ACT	1位	17
9	—	ダックテイルズ2	824	カプコン	4月23日	ACT	2位	3
10	7	ファミスタ'93	625	ナムコ	'92年12月	SPG	1位	11

SUPER MARIO CLUB

●イチ押しソフト情報●

イチ押しの2本目は、今回の前評判チャートでもトップになっている『聖剣伝説2』だ。新システム満載のアクションRPGとしてとにかく期待されている1本だけど、果たしてスーパーマリオクラブが下した評価は？

SFC 聖剣伝説2

スクウェア	9,800円		B
8月6日発売	A･RPG	16M	

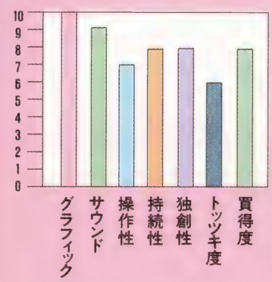


ゲーム概要；GBからSFCに進化した聖剣伝説シリーズ第2弾。

総評；グラフィック・サウンドがすばらしく、完成度の高い作品。アクション面での充実度が高く、ストーリーも良く練りこまれている。

長所；3人同時プレイのアイデアが面白く、プレイに幅があり持続性も高い。

短所；一定の場所でしかセーブできない、アイテム説明がないなど、細かい不満点はある。



メーカーからのセールスポイント；臨場感溢れるモーションバトルとリングコマンドを採用。高度・方向が自由自在に操れる乗り物も登場します。

販売予想本数；200万本

サウンド・グラフィックの質や全体の完成度は高く評価されているけれど、細かい部分で不満もいくつか。でもこの夏の目玉であることには変わりないね。

FAMICOM 前評判 TOP5

今回も『ドラゴンボールZ外伝』がトップ。2位以下では3位に『クレヨンしんちゃん』、4位に『ろくでなしBLUES』が入ってきたのに注目。



⬅3位の『クレヨンしんちゃん』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	1	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	1,298	バンダイ	8月6日	RPG
2	2	ロックマン6	870	カプコン	秋予定	ACT
3	—	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	312	バンダイ	8月下旬	A･PZG
4	—	ろくでなしBLUES	298	バンダイ	未定	ACT
5	5	FC原人	257	ハドソン	7月30日	ACT

FAMICOM 読者人気 TOP5

『星のカービィ』がトップに返り咲いた。前回1位の『マイティファイナルファイト』は2位に後退。売り上げ同様、どうも息が短いようだ。



⬅トップには『星のカービィ』が返り咲き。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	2	星のカービィ 夢の泉の物語	1,365	任天堂	3月23日	ACT
2	1	マイティファイナルファイト	1,012	カプコン	6月11日	ACT
3	3	ジョイメカファイト	365	任天堂	5月21日	ACT
4	—	パチ夫くん5	318	ココナッツジャパン	6月18日	SLG
5	4	くにおくんの熱血サッカーリーグ	287	テクノスジャパン	4月23日	SPG

STREET FIGHTER II TURBO 徹底攻略本

絶賛発売中!!



B5判、352頁の超迫力でキミに贈る

弱肉強食

- ▶基本技を徹底完全掲載!
- ▶CPU戦完全攻略法!
- ▶対人戦必勝法伝授!!

定価1980円(税込)

㊖スーパーファミコン編集部編

角川書店

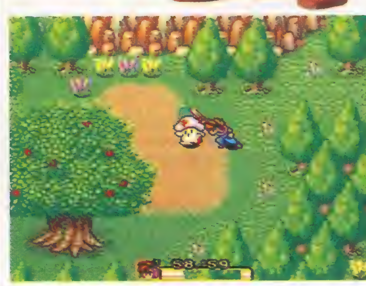

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
オレ！
オレッ
オレ！
オレだッ
☆(社)日本野球機構の承認により、球団・選手・監督が実名・実データで登場！
オレ！
オレーダッ
☆実在の選手以外でも、名前により、顔のモンタージュが変化！ 君の名前は、どんな顔？
オレーダ
オーレ
☆試合で活躍すれば、どんどん強くなる成長システムを採用！
☆チームを強くするには、「選手特訓システム」「道具購入システム」「トレードシステム」を活用しよう！ でも、資金が必要！
オレ！
オレ！
主役(ヒーロー)はオレだ!!
STRIKE
☆資金集めは「収益金システム」を利用！ でも、ゲーム内容が悪いと集まらないぞ！
☆もちろん、バーコードバトラーII対応。バーコードを入力すると、何かが起こる！
オレダッ
オレ！
☆サブゲームで「バトル野球盤」に挑戦、ひと味ちがうベースボールゲームを楽しもう！
森羅万象漫画家・はた山ハッチ先生のイラストが、かつてないベースボールゲームを誕生させた。各選手のキャラクター性を際立たせるだけでなく、ゲーム展開にリアリティが増加。めざせ、チャンピオンフラッグ!!
スーパーファミコン専用ソフト
はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版
BARCODE BATTLER II INTERFACE バーコードバトラーIIインターフェース 対応
10月発売予定 9,800円

発売日の迫った2つのタイトルを一挙掲載

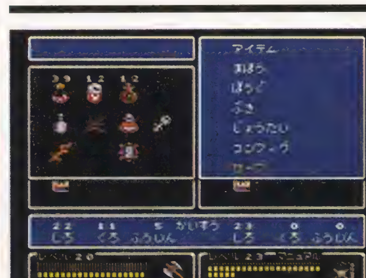
スクウェア2大作 秒読み特報!!













聖剣伝説2
せいけん でんせつ

もうすぐ会える この超大作!!



SFC	スクウェア	¥9,800	8月6日発売	RPG	16M	B

魚類 / 動物 / 不死 / 昆虫 / 不定形 / 植物 / メカ / 鳥 / 亜人種

モンスターCATALOG

いよいよ発売間近に迫った『聖剣伝説2』。
システム、武器、防具、魔法などの情報は、
本誌でもバシバシ紹介してきたけど、
モンスターに関してはまったく未公開だったんだよね。
今回、ついにそのモンスターたちの情報を入手したぞ!!
その数はなんと25体。しかも、各能力値までバッチリ。
というわけでモンスター最新情報を一挙大公開だ!!



序盤に登場するモンスター25体をご紹介!!

今回は、序盤に登場する25体のモンスターを各種族ごとに紹介するぞ。モンスターがどんな攻撃をしてくるかは、まだくわしくはわからないんだけど、みんな手強そうなヤツばかりだよね。そこで、それぞれのレベル、HP、MP、攻撃力、すばやさ、属性、経験値(EXP)、ルク、ステータス異常の耐性を掲載しておくので、戦闘に臨む際にぜひとも参考にしてほしい。さらに、それぞれ個性的でユニークなアクションを3パターンずつお見せしちゃうぞ。

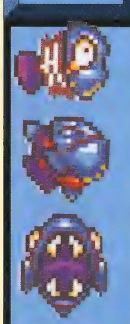




魚類 ガルフィッシュ



見た目は、とってもきれいな魚だけど、ピラニアみたいな鋭い牙を4本持っているぞ。







モンスター'S チェック!!

レベル/10	HP/140	MP/18	攻撃力/17
すばやさ/17	属性/水	EXP/35	ルク/29
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

魚類 サハギン



分厚いまぶたと唇を持つ、とぼけた顔のモンスター。2本足で歩くってことは、陸にも上がってこれるってことだね。







モンスター'S チェック!!

レベル/16	HP/145	MP/10	攻撃力/24
すばやさ/1	属性/水	EXP/77	ルク/65
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

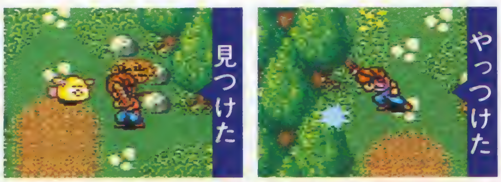
※ステータス異常の耐性に出てくる『聖剣伝説2』新語説明:タル・モーグリ・チビッコ・変身=姿が変わる/風船=ボーッとなる/重り=動きが遅くなる

動物



ラビ

GB版『聖剣伝説』でもおなじみの、黄色いうさぎ型のモンスター。うっかり近づくと噛みつかれちゃうぞ。



見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

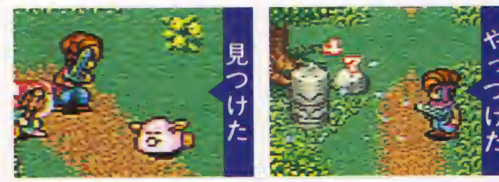
レベル／1	HP／20	MP／0	攻撃力／3
すばやさ／1	属性／なし	EXP／1	ルク／2
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

動物



ラビリオン

ピンク色のラビ。しかし、ただの色違いと思ってはいけないぞ。ラビと能力を比較してもらえばわかるよね。



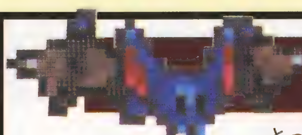
見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

レベル／17	HP／130	MP／40	攻撃力／21
すばやさ／36	属性／なし	EXP／91	ルク／79
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

動物



バットラー

とってもビッグな顔と耳を持つコウモリ。キバを持っているので吸血コウモリかもしれないね。きっと、暗い洞くつの中で待ち構えているはずだ。



見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

レベル／5	HP／55	MP／18	攻撃力／6
すばやさ／10	属性／なし	EXP／7	ルク／10
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・風船		

動物



モールベア

モグラがトゲトゲの鎧を着ているように見えるモンスター。体をドリルのように丸めることができる。



見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

レベル／19	HP／186	MP／0	攻撃力／28
すばやさ／30	属性／土	EXP／125	ルク／96
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・石化・重り		

動物



ウェアウルフ

ボクサーのように身構えた狼男風のモンスター。なんだかキザで、ケンカ好きのチンピラって感じだよね。



見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

レベル／9	HP／140	MP／6	攻撃力／15
すばやさ／15	属性／月	EXP／30	ルク／36
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・変身・毒		

不死



ゾンビ

とっても明るそうなアンデットモンスター。だけど、見た目で判断すると痛い目にあうぞ。



見つけた　やっつけた



モンスター'S チェック!!

レベル／13	HP／150	MP／20	攻撃力／12
すばやさ／8	属性／闇	EXP／50	ルク／48
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・毒・重り		

昆虫



ビービー

真っ赤な目玉を持つ巨大な殺人蜂。蜂と言うからには、お尻についてる針が最大の武器だろう。




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

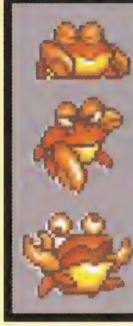
レベル／4	HP／65	MP／0	攻撃力／8
すばやさ／8	属性／木	EXP／4	ルク／11
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・毒・風船		

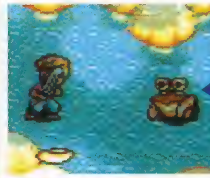
昆虫



デスクラブ

ラビ同様、GB版でも登場したモンスター。必殺のハサミブーメランは健在かな!?




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

レベル／8	HP／110	MP／25	攻撃力／20
すばやさ／20	属性／なし	EXP／100	ルク／180
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・眠り		

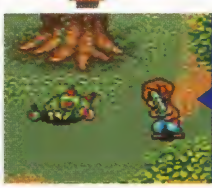
昆虫



クロウラー

イモ虫のようなモンスター。固そうな体には、赤い角がついているぞ。体を丸めて攻撃をしてくるみたいだ。




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

レベル／19	HP／100	MP／16	攻撃力／27
すばやさ／13	属性／木	EXP／124	ルク／97
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・毒・眠り		

昆虫

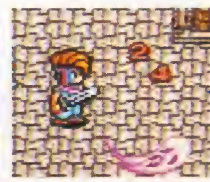


ユニコーンヘッド

馬の顔をしているけど、実は昆虫に属するモンスター。足元がバネみたいだから、飛び跳ねながら角で攻撃してくるかもね。




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

レベル／12	HP／135	MP／15	攻撃力／22
すばやさ／20	属性／木	EXP／36	ルク／38
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・変身・化石		

不定形



グリーンスライム

とっても、いやらしそうな目つきのスライム。きっと、分裂するほかにも、しつこい攻撃をしてくるんだろうね。分裂前に倒しちゃうのがベストだぞ。




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

レベル／6	HP／40	MP／0	攻撃力／12
すばやさ／4	属性／なし	EXP／10	ルク／12
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・毒		

不定形



アイスパイ

この名前、そして姿、どうやら防犯カメラみたいな役割を持つモンスターらしい。目がなんとも不気味だよね。




見つけた


やっつけた

モンスター'S チェック!!

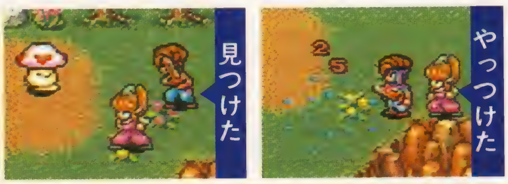
レベル／8	HP／100	MP／15	攻撃力／13
すばやさ／1	属性／水	EXP／28	ルク／30
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・変身		

植物 マイコニド



頭にハートマークをあしらった、かわいらしいキノコのモンスター。でも、毒キノコかもしれないぞ。





モンスター'S チェック!!

レベル／3	ＨＰ／60	ＭＰ／0	攻撃力／7
すばやさ／5	属性／木	ＥＸＰ／3	ルク／7
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・眠り		

植物 バドフラワー



ただのキレイな花に見えるけど、ごまかされてはいけない。近づくといきなり、大きな口を開けて襲ってくるぞ。





モンスター'S チェック!!

レベル／2	ＨＰ／36	ＭＰ／10	攻撃力／5
すばやさ／3	属性／木	ＥＸＰ／3	ルク／8
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・毒・眠り		

植物 マジカルチェア



植物種族は、モンスターかどうかの見極めが難しいけど、コイツは極めつけ。ホント、ただの椅子みたいだよね。

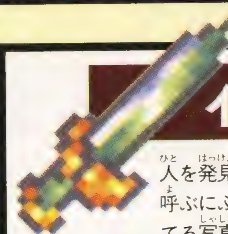




モンスター'S チェック!!

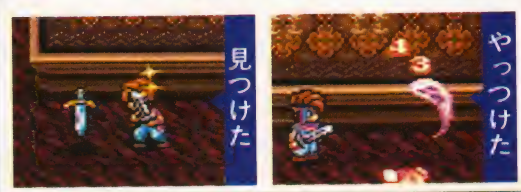
レベル／8	ＨＰ／128	ＭＰ／0	攻撃力／12
すばやさ／10	属性／木	ＥＸＰ／21	ルク／22
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・変身・雪ダルマ		

メカ イビルソード



人を発見すると襲ってくる、まさに魔剣と呼ぶにふさわしいモンスター。色が変わってる写真は、魔法を唱えてる時の状態かも。





モンスター'S チェック!!

レベル／15	ＨＰ／125	ＭＰ／24	攻撃力／18
すばやさ／23	属性／月	ＥＸＰ／64	ルク／60
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・風船・変身・雪ダルマ・火ダルマ		

鳥 ガラシャ



鳥のモンスターなんだけど、和服みたいのを着て、腕組みまでしてる。いかにもガンコそうだね。





モンスター'S チェック!!

レベル／20	ＨＰ／160	ＭＰ／48	攻撃力／17
すばやさ／25	属性／風	ＥＸＰ／145	ルク／120
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・風船・変身		

鳥 ブラッドアウル



ド派手な色をしたふくろう。鋭いくちばしと爪には十分な注意が必要となりそうだ。





モンスター'S チェック!!

レベル／18	ＨＰ／122	ＭＰ／24	攻撃力／21
すばやさ／21	属性／風	ＥＸＰ／100	ルク／88
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・風船		

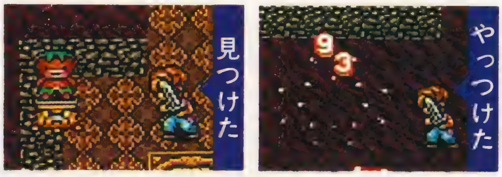
亜人種



ダークプリースト

一見、ただの子供のようだが、名前からしてどうやら魔法使いみたいだぞ。火の属性だから、使う魔法も炎か何かかな？





モンスター'S チェック!!

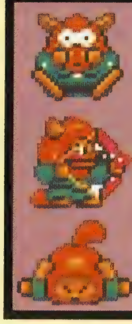
レベル／14	HP／40	MP／46	攻撃力／6
すばやさ／9	属性／火	EXP／65	ルク／96
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・変身・風船		

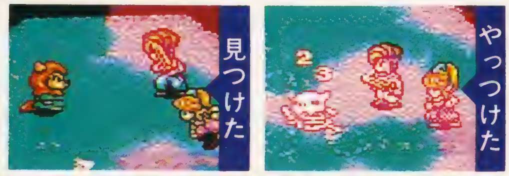
亜人種



ポロン

タヌキのようなモンスター。そして、その手に持っているのは、本家本元のポロンの弓矢だ!?





モンスター'S チェック!!

レベル／7	HP／60	MP／0	攻撃力／12
すばやさ／2	属性／なし	EXP／12	ルク／17
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

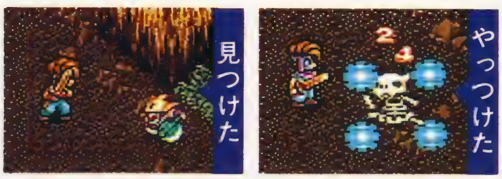
亜人種



ゴブリン

なんだか、のんびりと居眠りしてる感じだけど、巨大な斧を振り回すパワーは本物だぞ。





モンスター'S チェック!!

レベル／5	HP／64	MP／0	攻撃力／15
すばやさ／5	属性／土	EXP／8	ルク／14
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・重り		

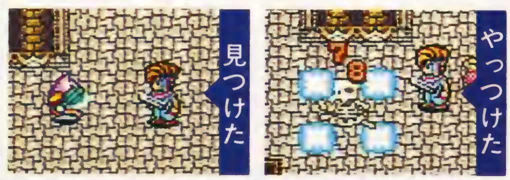
亜人種



ゴブリンロード

ロードとは君主を意味する言葉。つまり、コイツがゴブリンの親玉的存在ということになるね。





モンスター'S チェック!!

レベル／12	HP／130	MP／18	攻撃力／21
すばやさ／1	属性／土	EXP／42	ルク／60
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ・重り		

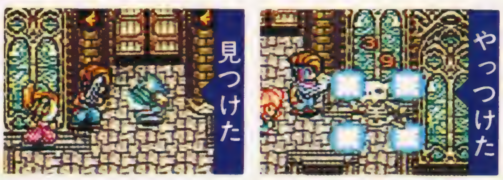
亜人種



ゴブリンガード

ゴブリンの中では、もっともタフでパワフルなヤツ。力で張り合うのは、ちょっと厳しいぞ。





モンスター'S チェック!!

レベル／11	HP／150	MP／8	攻撃力／24
すばやさ／1	属性／土	EXP／38	ルク／36
ステータス異常の耐性	タル・モーグリ・チビッコ		

次回は【超特大ふろく】にて総力大特集だ!!

次回の『聖剣伝説2』は、なんと、超特大付録で紹介する予定だ。その内容は、ずばりマップ大紹介。期待度120％の付録だぞ。乞う、ご期待！



ファイナル ファンタジーUSA

MYSTIC QUEST

ミスティック クエスト

SFC	スクウェア	¥7,900	9月10日発売	RPG	4M	B

SYSTEM & WORLD GUIDE

システム & ワールドガイド

この情報は、見逃せない!!

すでに大反響を呼んでいる、『MYSTIC QUEST』。今回の新情報は、ゲームの流れをスムーズにするシステム群と、フィールド&ダンジョンを含む、『MQ』ワールドガイドだぜ！ 後半では、主人公の動きもドーンと紹介しちゃうぞ。もう、目が離せない!!

これが初公開のコマンド画面だ!!

情報ギッシリ、設定もOKのコマンド画面

まず、右の写真を見て欲しい。これが今回の筆頭スクープ、コマンド画面だ。コマンド画面は、ゲームを進める上で1番大切な画面、と言っても過言じゃない。なぜなら、あらゆる情報や各種設定が、この画面に詰まっているからだ。くわしい説明は、次のページでぎっしりと紹介しているから、予習をするべし！



1 アイテム
2 まほう
3 ぼうぐ
4 ぶき
5 じょうたい
6 コンフィグ
7 セーブ

詳しい説明は次のページを見てくれ！

コントローラーの操作

㋫はフィールドでの操作
㋙はコマンド画面での操作を表わしているよ

おまけとして、重要なコントローラーの操作方法を伝授しちゃおう。操作系はかなり簡略化してあるから、慣れちゃえばとまどうことなくプレイできそうだよね。今からコントローラーを握り締めて修行を積めば、怖いもんなし！ かな!?



✚字キー	㋫→キャラクターの移動、㋙→カーソルの移動
Ⓐボタン	㋫→武器の使用、㋙→コマンドの決定
Ⓑボタン	㋫→ジャンプ、㋙→コマンドのキャンセル
Ⓧボタン	㋫→セーブ画面を呼び出す、㋙→なし
Ⓨボタン	㋫→オート／マニュアル切り替え、㋙→なし
Ⓛ／Ⓡボタン	武器の切り替え
セレクト	㋫→マップの確認、㋙→なし
スタート	コマンド画面を呼び出す

1 アイテム

かわいいアイコンがたくさん並ぶぞ



数字があるのは消耗品

他のコマンド写真を見てもわかるとおり、アイテムなどはすべてアイコンで表示されるぞ。そういえば『聖剣伝説２』のリングコマンドでも、すべてアイコンで表示されてるよね。さて、アイテムコマンドのアイコンスペースを見ると、上に数字のついているものがある。これは、消耗品の印なのだ。そのほかのアイテムは、すべてシナリオアイテムだよ。ポコポコと空いているところには、これから何らかのアイテムが入ってくるのかな？

2 まほう

回復系はいつでも使えるんだ



おなじみのケアルも!!

魔法コマンドを開くと、上のように魔法アイコンが表示される。このアイコン、どう見ても本なんだけど（けっこう分厚いぜ）、いったいどうやって覚えるんだろうか。さてさて、ここでちょっと予想なんだけど（いきなり）、今カーソルが合っているのは、ご存知白魔法のケアル。で、そのケアルがオレンジ色の本だから、下の２冊の本も同じ白魔法なんじゃないかな。てことは、右の３冊の黒い本は、黒魔法…？　この確率は高いぜ。

3 ぼうぐ

強い防具は自動装備されるよ



特殊効果もアイコン表示

防具は、強いものを手に入れると自動的に装備される。つまり、自分で操作をする手間がまったくないってわけ。ＲＰＧ初心者には、ホントうれしいシステムだね。となると、この防具コマンドはなんのためにあるのか……。なんてややこしい話になっちゃうんだけど、ま、いろいろな情報を知るためにあるわけなのだ。ぱっと見ただけでも、要素がぎゅっと詰まってるのがわかるね。ちなみに、アイコン表示されてるから防具の強弱がわかりやすいぜ。

4 ぶき

主人公の武器は4系統ある！



たまかずは爆弾の数

このゲームでは、防具だけじゃなく、武器も自動装備されるよ。その武器は、剣、斧、爪、爆弾の全部で４系統。これもアイコン表示だから、４つの系統がひとめで把握できるよね。たぶん、自動装備されるのは、同じ系統の中だけじゃないかな。なぜなら、コントローラーの操作で“Ⓛ／Ⓡボタンでの武器の切り替え”があったからね。というわけで、この武器コマンドも、現在の武器に関する情報を知るための画面、という感じが濃厚だ。

5 じょうたい

主人公とパートナーのステータス

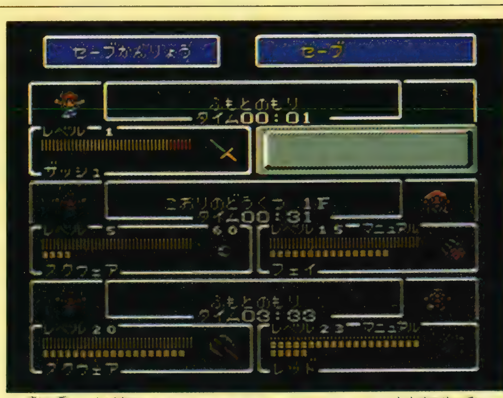


今の状態がひと目でわかる

いわゆるステータス画面が、この状態コマンド。左が主人公のステータスで、右がパートナーのステータスだ。この画面で気になるのは、“ぞくせいぼうぎょ”と“とくしゅぼうぎょ”の欄。ちっこいアイコンが表示されているのがわかるよね。防具コマンドの画面にもあったけど、このアイコン、それぞれ何を表わしているんだろう。たぶん、見た目の感じからして“属性”が4大元素系で、“特種”が毒とかだろうけど……。う～ん、ナゾだぁ。

7 セーブ

いつでもどこでもセーブが可能



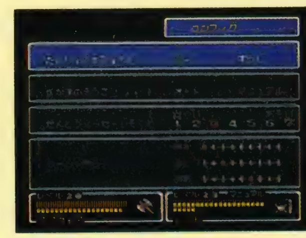
セーブ枠は3つあるよ

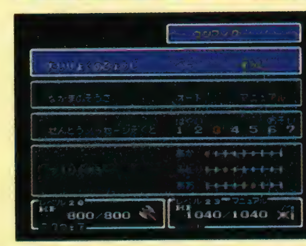
最後に紹介するコマンドはセーブ。親切設定の『MYSTIC QUEST』らしく、戦闘中以外ならどこでもセーブできちゃうぞ。セーブ枠は全部で3つ。これだけあれば、十分堪能できるよね。セーブ画面にも情報はタップリ入ってて、セーブ場所を始め、プレイ時間、主人公とパートナーのレベルやHPなども表示される。これなら次に始めるとき、いちいち、どのファイルだったか確認することもないってわけだ。お見事！

6 コンフィグ

ゲームの設定が変えられるぞ

コンフィグコマンドは、すでにおなじみの各種設定画面だ。変更できる内容は“たいりょくのひょうじ”“なかまのそうさ”“せんとうメッセージそくど”“ウインドカラー”の4つ。それぞれのくわしい説明は以下を参考にしてくれ。まぁ『FFV』のコンフィグにくらべたら項目は少ないけど、それでも十分スムーズに楽しめるはず。ただし、特筆すべきは『FFV』にもなかった“たいりょくのひょうじ”。なんと、HPをバー表示できちゃうのだ。





●たいりょくのひょうじ

HPの表示を、数字にするか、バーにするかを決めるコマンド。右の写真の上がバー表示、下が数字の表示だよ。見やすいタイプで選んでちょーだい。

●なかまのそうさ

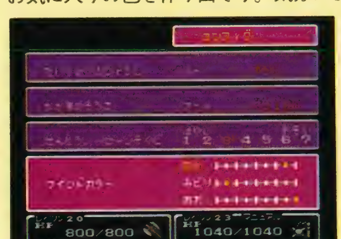
パートナーのコントロールを、オートにするかマニュアルにするかを選ぶコマンド。オートって楽しそうだね。

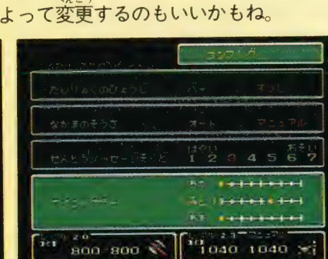
●せんとうメッセージそくど

戦闘中のメッセージ速度（1から7まで）を変えるコマンド。自分のテンポに合った速度を設定しよう。

●ウインドカラー

ウインドウの色を調整するコマンド。赤、緑、青の3色を調整して、自分のお気に入りの色を作り出そう。気分によって変更するのもいいかもね。





ボタンを上手に使えば ゲーム中の手間が省けるんだ

さて、コントローラーの操作方法の中に、このコマンド画面を呼び出して操作するものが含まれているってことに気づいたかな。そう、セーブ画面はⓍボタン、“なかまのそうさ”はⓎボタンでできるんだ。うまく使い分ければ時間も短縮できるぞ。



◀操作が短縮できるぞ!!

フィールド上はポイント移動で進むのだ

イベントが終了すると先へ進めるよ

このゲームにおいて、フィールドがポイント移動なのはすでに報告ずみ。ポイント間の移動は、イベントが終了すればできるようになるのだ。ちなみにポイントには、町はもちろんのこと、ダンジョンや今回初登場のバトルポイントなどがあるぞ。

◇バトルポイント

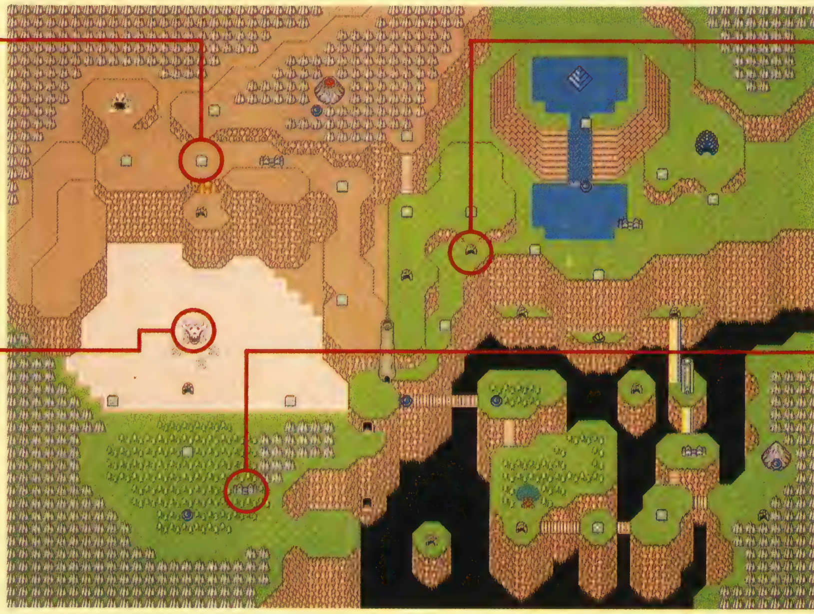


●世界中のあちこちに点在するバトルポイント。経験値を稼ぐにはもってこいの戦闘専用ポイントだ。

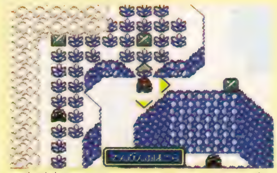
◇ダンジョン



●砂漠の中にたたずむダンジョン。この他にも、マップを見るとダンジョンぽいとこがいくつかある。



◇ほこら



●写真ではわかりにくいけど、石でできたかまくらみたいなのがマップの中にある。これがほこらだ。

◇町



●今立っているのは、フォレスタという町らしい。同じ外観のものが、マップ上に4つあるけど……。

特にバトルポイントの仕組みをご紹介!!

さて、バトルポイントとは一体なんだ？ と思っている読者諸君のために、入手した情報をバッチリ整理して紹介していこう。そもそも、普通のフィールド移動方式のゲームならば、このバトルポイントは必要ないのであ〜る。なぜなら、フィールドをうろうろしている途中に、いくらでもモンスターが出てきて戦闘できるからだ。もうわかったかな。つまりここは、ポイント移動で戦闘ができないから、フィールドに出てくるべきモンスターを1カ所に集めちゃった、文字どおりの"戦闘場所"なんだ。ストーリーにはまったく関係ないけど、ここをクリアすることによって、経験値やお金が貯まるってわけ。



バトルポイントの流れ → ポイントに立つ → 直接戦闘 → (10回繰り返す) → すべて倒す! → ボーナス



⬆ここで思う存分バトルができるのだ。



⬆ここへ入ると直接戦闘。負けないぞ!!



⬆戦闘を10回繰り返してクリアすると……。



⬆経験値やアイテムなどのボーナスが！

武器を使うのは戦闘だけじゃない

4つの武器はバトル以外でも大活躍する

武器には、戦闘中モンスターを攻撃する以外に、重要な使い道がある。それは、移動中に点在するトラップの回避だ。剣、斧、爪、爆弾のそれぞれで、まったく違う使用方法なのがおもしろいぞ。武器をビシバシ持ち替えてどんどん進んでいこうぜ。



【剣】

スイッチを剣で押す

手の届かないところにあるスイッチを、剣で突いて作動させる。写真でも、しっかり剣を出してるのがわかるよね。戦闘中に使うと…、やっぱり剣が出るんだ。



戦闘時のグラフィック





【斧】

斧で道を切り開く

斧でジャマな木を切ることによって、道を切り開くことができる。1本2本と切っていくうちに、気分はすっかり〝キコリ〟に違いない。戦闘中は、斧が出る。



戦闘時のグラフィック





【爆弾】

爆弾で壁を爆破する

岩や壁などの障害物を、爆弾でぶっ飛ばすことができる。そういえば前号のキャラ紹介で、ロックが爆弾を使ってたよね。戦闘中は、全体攻撃できるのかな？



戦闘時のグラフィック

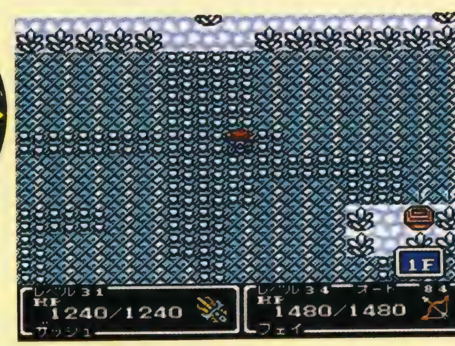




【爪】

岩壁を爪で登る

爪を使うと、岩壁をよじ登ることができる。こっちはフェイが持っていた武器だ。戦闘中のグラフィックは、まるでオネエサマが引っかいた跡みたいだぜ。



戦闘時のグラフィック



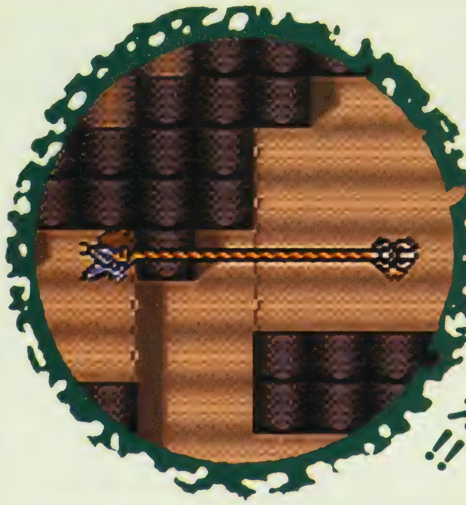
フィールドはトリッキー



パズル要素タップリのフィールドが待っている

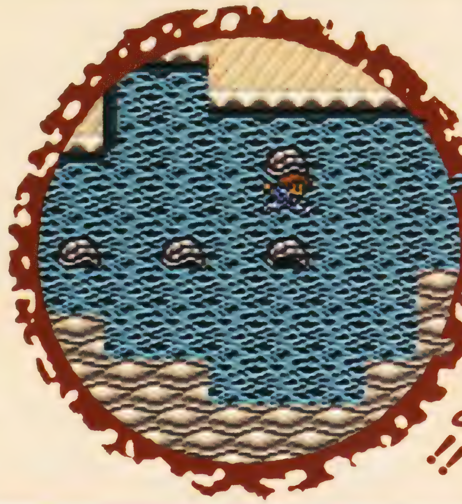
『MYSTIC QUEST』のダンジョンには、パズル要素やアクション要素がいっぱいだ。前述の武器もそうだけど、下の写真のように、主人公はジャンプしたり柱を押したり、と動きまくるのだ。なんか一生懸命でカワイイぜ。

爪を引っかけて移動しちゃえ!!



➡びよ〜んと伸びた爪をフックに引っかけて移動する。

岩の上をジャンプしながら進め!!



➡岩の上は、ピョンピョンジャンプしながら進んでく。

ワンキャラ分ならジャンプでOK!!



⬅1キャラ分の溝だったら簡単にジャンプできちゃうぞ。

柱だってこんなふうに動かせちゃうぞ!!



⬅柱だって動かせる。これにはなにか深い意味が?

モチロンMQだって負けられない!



『聖剣伝説2』に続いてどーんと発売される『MYSTIC QUEST』。これからも情報をたくさん入手して、どんどん紹介してくからなっ!!!



STREET FIGHTER II TURBO

大好評CM!! ストIIターボのバーチャル体験!!

ストリートファイターIIターボ
春麗を好演する

水野美紀ちゃん出社!

『ストIIターボ』の爆発的な人気に一役買ったTVCM。そのCMの中で、春麗役を好演、テレビ朝日の人気ドラマ「湘南女子寮物語」などでも、「只今人気上昇チュウ」の水野美紀ちゃんが身の危険も顧みず、あの悪のオーラに満ちた編集部に来てしまったぞ。ど〜れたっぷり、いじめて…もらいます。





➡引っ越しの箱が散在する編集部の中にあっても、輝きを失うことのない"気"を持っているのだろうか? 美紀ちゃんは、悪のオーラをも寄せつけず、輝き続けていたのだった。壁にはり詰められた㊙の表紙をバックにニッコリ…のはずが背後にブランカの電撃の気配でも感じたのカナ。



⬆今号の別冊「KNOCKOUT TURBO」の表紙と違って、「オダヤカ」な笑みだね。美しい編集部、また来襲してネ。今度こそ、チューを…。



⬆届いたばかりのソフト『ストIIターボ』をプレイする美紀ちゃん。悪のケダモノと読者、一部の女の子から下われるベガ使い㊂と決戦。

TV画面でこんにちわ!!

こちらは、学園美紀ちゃんだ。

テレビ朝日系で7月より放送の「湘南女子寮物語」からの1シーン。いろいろ問題をかかえる少女たちの女子寮を舞台にしたストーリー。その中にあって、春麗なみの格闘家「山野早紀=17才」を好演する美紀ちゃんなのであった。S.49・6/28生まれ。B型。166—80—59—88—24.5。明学のアクション娘ガンバリま〜す。



▲近間合の時は…などと。



▲㊤➕Ⓐだね。シツコイ。

DISCOVER TURBO

編 さすらいの編集者

ゲームの完成度が、プレイヤーの質を高める

「ストIIターボ」は、バージョンアップ版ではあるが、全く新しいゲームだと思ったほうが、プレイヤーにとっては、ターボ攻略に都合がいいでしょう。ACからストリートファイターの栄光の歴史は、始まったが、このゲームの成功は、ひとえに開発者陣の勝利といえるのではないだろうか。間合や当たり判定の正確さが、プレイ意欲と強くなりたい願望をそそるのだろう。また、正確な攻略法が生まれるための条件ともなる。㊙ではそれを随時紹介する。

はまってウレシイ㊖ターボ情報、ゴクリ!!

ストリートファイターⅡターボ CHAMPION SHIP '93

あの"熱い夏"が帰ってきた！

君の街から熱き戦いの火蓋がきられる！

ストⅡファンのファイターたちへ。

今年も格闘技NO.1を決める「ストリートファイターⅡターボチャンピオンシップ'93」全国店頭大会が全国の玩具店、ファミコンショップなどで始まるぞ。——もちろん、店頭大会でチャンピオンになると国技館決戦へのキップ、あの"パスポート"がもらえるぞ。その外にも豪華な商品が盛り沢山だ。厳しい修行を積んだ君、絶好の腕試しの機会だ。ガンガン店頭大会に参加してくれ。

※店頭大会を開催するお店は、全国で約3,500店（予定）だ。君の街でも、熱いバトルが繰り広げられているかもしれない。大会に関する詳しい情報は、開催店の店頭ポスターに出ているぞ。

■開催期間

7月11日㈰～8月18日㈬
国技館決戦　8月19日㈭

■お問い合わせ先

「ストリートファイターⅡターボチャンピオンシップ'93事務局」
TEL.03-5389-8517　電話番号は、よく確かめて、お間違いのないようにご注意してください。
受付時間／10:00～17:00（土、日、祝日は除く）

■予選、国技館共通ルール

①オプションモードは使用不可
②試合進行はターボモードを使用（☆は3つの速さで）
③ハンディキャップ、ステージョンセレクトは初期設定の状態で
④「1P側か2P側かの選択権」の決定はジャンケンで
⑤3本勝負2回先取のほうが勝ち。
（引き分けの場合はもう一度対戦）

●熱い夏への往復ハガキ

※抽選で5,000名に参加券を配布。この参加券が予選への参加権利と当日、国技館への入場券となる。つまり、往復ハガキの応募なくして、今年の「熱い夏」を体験できないということだ。往復ハガキの記入例に従って、ハッキリとキレイ（できるだけ）に記入することが必要だぞ。締切がせまっているぞ、急げポストへ。内容に関しての、お問い合わせ先はストリートファイターⅡチャンピオンシップ'93事務局まで直接お願いします。8月19日（木）国技館への参加券抽選5,000名。このチャンスをのがさず応募しよう。なお、往復ハガキによる応募締切は、7月31日消印有効。早めに対応しておこう。

往復ハガキの書き方

往（表）：
〒160
東京都新宿区西新宿7-19-22
ダイカンプラザシティ507
ストリートファイターⅡターボ
チャンピオンシップ'93
事務局MS係

復（表）：
自分の住所・氏名

復（裏）：
何も書かないこと

往（裏）：
自分の住所
氏名
年齢
職業
電話番号
●●●●●

7月31日消印有効

新事実 昇り蹴りアッパー昇龍拳が決まる



ホラ、はいっちゃった。



アッパー昇龍拳

➡ ⬇ ↘ パンチ
（右向時）

ガイルの着地にアッパー昇龍拳を当てるのが難しい。タイミングが少しでも遅れると投げ返しを喰らうし、早いと、アッパーのキャンセルが効かない。ケンケンガクガク。



DISCOVER TURBO
ゲーマータックマン

これが決まるのは、SFCの『ターボ』のみ

昇龍拳を撃ってガイル少佐のサマーソルトを誘い登り蹴りを当てる。そしてガイルの着地にアッパー昇龍拳をヒットさせる攻撃だ。これは相手の着地に対して（投げの間合に着地）投げ以外の技では反撃しないという性格を利用した技なのだ。しかもこれは行動不能時間を利用した連続攻撃ではないから、一発目が入ったからといってすべて入るわけではない。要は着地後に出す技のタイミング次第。当然対CPUでしか使えない技だ。

熱い夏への㊙ターボ券

KNOCKOUT TURBO パスポート残15セット

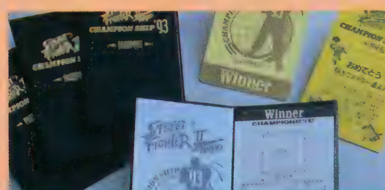
いてるでしょ。前号13号の1号および今号14号の2号とも締切は7月31日消印有効だから急いでね。抽選で、カプコンさん提供の「パスポート」を総計30名のキミにプレゼントだ。KNOCKOUT TURBO。㊙ゲーマー殺しのこの別冊を熟読して、国技館、本選へ乱入していただきたい。大会参加を企てる戦士諸君には、攻略本、弱肉強食の読破もお勧めしたい。

パスポート応募法

〒160
東京都新宿区坂町27-5
市ケ谷光風ビル
㊙スーパーファミコン
編集部ターボ激報!!
プレゼント係

㊙ターボ券 ❷

● 自分の住所
● 氏名
● 年齢
● 職業
● 電話番号



カットビ本選パスポート

■㊙ターボ券①号 7/9発売号
抽選で ……………………15名様
■㊙ターボ券②号 7/23発売号
抽選で ……………………15名様

さらに、プレゼント

国技館の熱戦を体験できる、見れるのパスポート。でも、この30名以外のみなさんにも、カプコンさんから、㊙読者へ素敵なプレゼントが用意されたぞ。右のイベント記念グッズを各10名様。全30名様にドドッとプレゼントだ。パスポート抽選にもれた人対象だよ。

大会記念キャップ



⬆正式名、ストリートファイターⅡターボチャンピオンシップ'93in国技館。あの"熱い夏"のメモリーグッズとして、ストⅡフリーク必携アイテムだ。

記念ビッグタオル



⬆ターボロゴを大きくレイアウトした大会必携品。手に汗にぎる大会を、見るにつけ、スルにつけ、欠かせないアイテムだ。

ロゴ入りバッグ



⬆大会ロゴ、ゲームロゴがみんなの欲望をくすぐるイベントオリジナルバッグ。今夏はこのバックを背にして歩く、フリークも多数続出。

新事実 ダブルニードロップが真上ジャンプでも

なぜか出るのだ!





ダブルニードロップ
ジャンプ中に ⬇+弱キック
(右向時)

なぜか真上ジャンプ中でも出せるようになった「ダブルニードロップ」。でも、真上ジャンプしての「ダブルニードロップ」って、いったい何に使えるのやら……?



DISCOVER TURBO
瑞原 螢(空手二段)
ダブルニードロップが新しくなったぞ?!

AC版『ストⅡ』、『ストⅡダッシュ』、SFC版『ストⅡ』、PC版『ストⅡダッシュ』では斜めジャンプ中に弱キック、AC版『ストⅡダッシュターボ』では斜めジャンプ中に⬇に入れて弱キックで出た、ザンギエフの「ダブルニードロップ」。でも、いずれも斜めジャンプ中にしか出せなかった。でも、このSFC版『ストⅡターボ』ではジャンプ中に⬇に入れて弱キックボタンを押せば、真上ジャンプ中であってもこの「ダブルニードロップ」が出せるぞ。

トルネコの大冒険
〜不思議のダンジョン〜

総力特集だぞ！

SFC	チュンソフト	¥9,600	9月19日発売	RPG	12M	B

あと2カ月も待つのかと思うと非常にツライぞ!! こうなりゃ今回は今までに手に入れた情報を隠さず残さず大公開。まだトルネコを知らない君でも、コレを見ればスグにやってみたくなる！　すでに待ちきれない君も知識を再確認しておこうぜ。



中村氏が語る、冒険の始まりとは!!



➡ある日、トルネコは興味深い話を聞く。「不思議のダンジョンってところには幻のお宝があるらしい……」

⬅これは『ドラゴンクエストⅣ』のときのお話。ここに、世界一の武器商人をめざす男トルネコがいたのだ。





——数々の冒険を繰り返して、ようやく自分のお店を持つことができたトルネコは、ある日スゴ〜ク興味をひかれる話を聞くんですよ。「どこかに不思議のダンジョンと呼ばれるところがあって、そこには幻の宝が……。」といった具合でね。トルネコのことだからガマンできるはずもなく、理解ある奥さんネネの後押しもあって家族そろって不思議のダンジョンを探す旅に出るんです。そしていよいよ問題のダンジョンを見つけるのですが……。

新たな冒険の舞台はダンジョンなのだ!!



⬆ここがダンジョンの入口だ！　どんなところか楽しみだね。

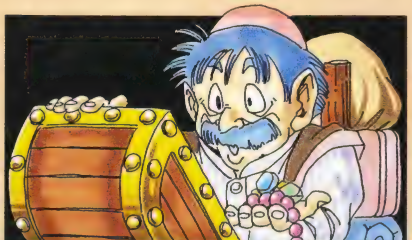


⬆ダンジョン内部に潜入したぞ！　いったいどこに行けばいいんだ〜。



⬆あたりの様子が変化したぞ！　不思議なダンジョンだね、まったく。





——『トルネコの大冒険』の舞台になるのは、文字通り不思議なダンジョンです。このダンジョンはちょっとやそっとじゃ攻略できませんよ〜(笑)。ここで、お金やアイテムを集めて持ち帰ってください。無事に帰れればきっといいことがあると思いますよ。

——ダンジョンの中には、トルネコの冒険の邪魔をするモンスターたちも出現しますので、十分注意してください。『ドラゴンクエスト』シリーズで見たことのあるモンスターばかりなので、「あっ！　なつかしいなぁ〜」と思う人も多いでしょうね。



今まで知らない

中村光一氏による『トルネコ』講座だ!

戦闘方法もいろいろ楽しそうだぞ!!

剣で攻撃

手に入れた武器で敵を攻撃しようぜ!!



⬅ももんじゃの攻撃を喰らったぞお! お返しだ!!



⬅ザクッと斬ろう!! ももんじゃなんてやっつけろ。

弓矢で攻撃

遠距離からピシピシと攻撃すれば楽だぞ!



⬅魔導師なんかのイヤな敵には、弓矢で遠距離攻撃だ!



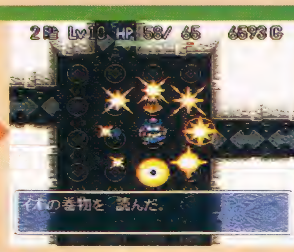
⬅敵に当たらなかった矢は回収することができる。

魔法で攻撃

敵に囲まれてもOK!! 魔法の力で攻撃だ!!



⬅トルネコは魔法使いじゃないので、巻き物を読むのだ。



⬅イオの魔法で、一気に敵を全滅させてしまえ!!

——モンスターとの戦闘は、剣あり魔法あり飛び道具あり、とこれまた楽しめることまちがいなしです! 一見、アクションのように見えますが、実はコマンド式戦闘に近い感じです。こちらが1回攻撃すれば、相手も1回何かをしてきます。それを交互に繰り返して戦闘が行なわれます。複数の敵に囲まれるとけっこう大変ですよ〜。



他にもいろいろまとめてチェックだ!!

仲間なんかもいるのかな?

奥さんと子供はいますよ(笑)

——仲間っていうのはいないんです。でも、奥さんのネネと子供のポポロがいますし、その外にもちょっとした会話で楽しめますので、細かいところも見てくださいね。



⬆ネネ、ポポロと一緒に冒険できたらトルネコも楽しいだろうね。

満腹度って何なのかな?

冒険すればお腹が減りますよね



⬆お腹が空いてきたら、パンでも食べてお腹をふくらまそう。

——『トルネコの大冒険』には満腹度というシステムがありまして、お腹が空いてくると力が入らなくなってHPが少しずつへっていってしまうんです。気をつけてくださいね。



KoichiNakamura TALK

レベルアップなどは…?

モンスターを倒していきましょう

——モンスターと戦って勝つと、経験値がもらえますので、当然レベルもアップしますよ。ここで注意してほしいんですが、モンスターを倒してもお金は得られないんです。

⬇モンスターを倒すと経験値が得られる。どんどん倒そうぜ!!



お店を大きくすると…?

大きくなったらウレシイでしょ!?

⬇自分のお店が大きくなっていくのは、なんともいえない気分だ!

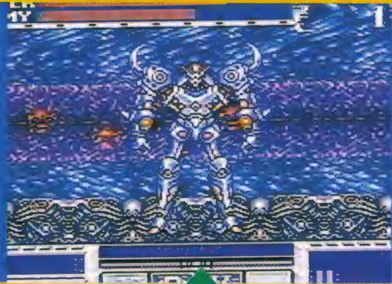


——ダンジョンに入って、お金やアイテムを集めて戻ってくれば自分のお店が大きくなっていきます。自分の冒険を形として見れるのはウレシイでしょう? ガンバってください。

人でも大丈夫!!



特報 Nintendo ニューソフト ココを見逃すなっ!!


40 マリオとワリオ
42 スペースバズーカ
44 ゼルダの伝説 ―夢をみる島―

ヤッホー！ ㊓読者諸君、今日も元気にゲームやってる？ さて今回もこのページでは、任天堂のゴキゲンなニューソフトに注目してみたぞ。もう遊んだというキミに、これから遊ぶというキミにも、ホットな情報を大サービス。お小遣いがいくらあっても足りないくらい、楽しい新作目白押し。ニューソフト、ココを見逃すな!!

マリオとワリオ™



SFC	任天堂	¥6,800(込)	8月27日発売予定	ACT	8M	ー

妖精の森でマリオが大冒険！
マウス専用ソフト第２弾、こいつで決まりだ!!



☝選ぶキャラによって、反応速度が違うのだ。

スーパーファミコンマウス専用ソフト第２弾『マリオとワリオ』。この夏休み、注目すべきソフトであること間違いナシの大本命！ マウスのスムーズな操作で、誰でも簡単に遊べるアクションパズルゲーム。今年の夏休みの宿題は絶対、８月27日までに終わらせちゃおうぜ!!

STORY

おなじみマリオたち一行が、妖精の森にやってきました。ところがルイージが迷子になってしまい、みんなで手分けして探すことに……。そこへ愛機ブルドック号に乗って現われたワリオ。みんなの頭にバケツをかぶせてしまいました。なにも見えないよ〜。早くルイージにバケツを外してもらわないと！　そこへ森の妖精がやってきて、マリオを助けてくれることに。さぁ、冒険の始まりです。

STORY

森の妖精▶ワンダ

⬇これが森の妖精「ワンダ」つまり、キミ自身だ。マウスで動かして、マリオの手助けをしてあげることがキミの使命だぞ。







レベル1　はじめての冒険はスリルがいっぱい



レベル2　ふたりの呼吸をピッタリ合わせて



レベル2　ここでくじけちゃクリアはムリだぞ



レベル5　まだまだ負けるわけにはいかないわ



レベル7　もうちょっとだぞふたりともガンバ



レベル9　はやくルイージと会いたいよ〜！

カラフル画面大公開 全100面の大冒険!!

いやー、まさかマウスでマリオシリーズが遊べる日がくるなんて。スゴイよね、ホント。さて今回のキミの使命だが（スパイ大作戦なんてみんな知らないよね……。）、マリオを「手助け」することだ。キミは森の妖精ワンダ。目の見えなくなったマリオたちをうまく導いて、ルイージのもとへと無事に送り届けてあげよう。ブロックを置いたりコインを取ったりの、全100面分の人助けってカンジかな。ファミコン界の英雄マリオを救うのだ！　がんばろうぜ!!

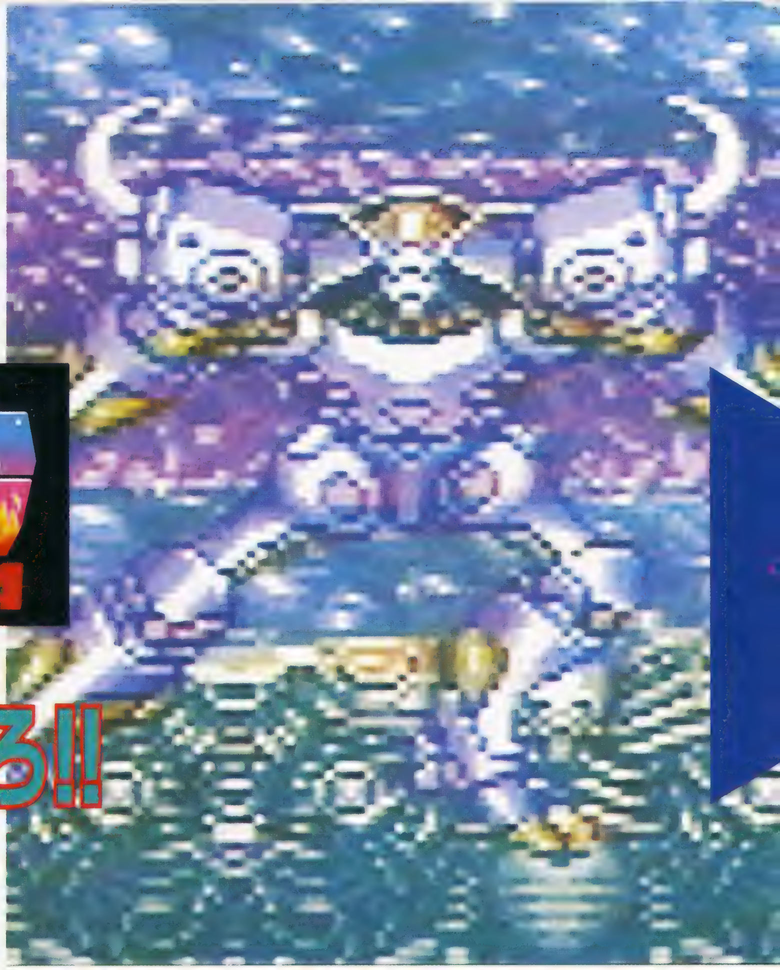


うれしたのし大好き マウスゲーム万才♥

なにはともあれ、マウス用ゲームソフト万才！　なのだ。前作「マリオペイント」は、絵を描くのが苦手な人には今イチウケなかったかもしれない。ハエたたきは面白いけどね。でも今回は、絵が苦手な人も、ゲームが苦手な人にだって！　今まで以上の人たちに広がっていくときがきたのだ。マウスの性能の良さについては今さら語る必要もないと思うけど、それに加え、こ〜んなにイイゲームをたくさん出されたら、もうっ♡　今後がムチャクチャ楽しみ。





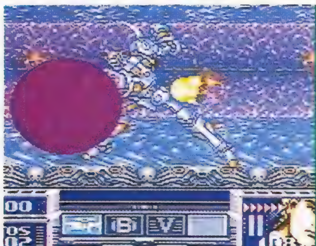


スペースバズーカ
SPACE BAZOOKA

SFC	任天堂	¥6,500(込)	発売中	STG	8M	—

アヌビスを追いつめろ!!

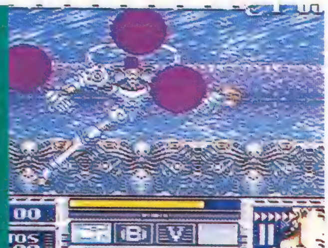
アヌビス率いる8人の戦士たちを倒したぐらいで、喜ぶのはまだ早い。最後に待ち構える真の敵、アヌビスを倒さない限り君の戦いの日々が終わることはない。今回は最後のST、サナトスの完全攻略で決めるぜ!!

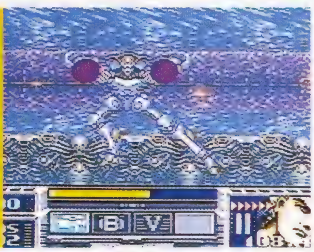


➡サナトスのタメ撃ちをSショットで撃ち返す。絶対に喰らうなっ!!

サナトスとの激闘を戦い抜け!

➡ある程度ダメージを与えると頭からも攻撃してくる。拡散するタメ撃ちだ。





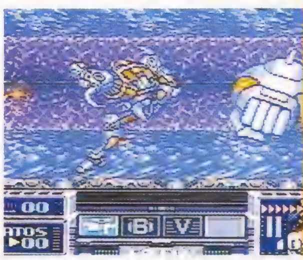
➡中央でタメ撃ちがクロスしたときにSショットを撃てば、両方同時に返すことができる。

ダブルチャージショットのタイミングをつかめ!!

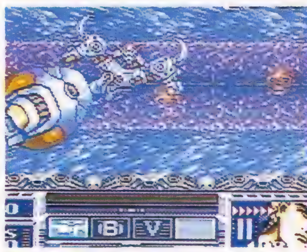
両腕から撃ち出されるタメ撃ちは、中央で交差してからこちらに飛んでくる。中央で交差したときにSショットで撃ち返せば問題はないが、交差するタイミングを見切れないと撃ち返せないぞ。

サナトス必殺のロケットパンチを撃ち返せっ!!

サナトスはHPが半分を切ると、ロケットパンチを撃ってくるぞ。Sショットで破壊できるが、引きつけて撃たなければだめだ。タメ撃ちよりも攻撃力が高いので、撃ち返すタイミングに注意。



➡HPが少なくなるとロケットパンチを飛ばしてくる。これもSショットで防御しろ。



➡腕がなくなると今度は脚を飛ばして攻撃。パンチ同様ダメージは大きいぞ。

思わぬ反撃!? とうとう脚まで飛ばしてきたぞ!

脚を飛ばしてきたら、あと少しでサナトスを破壊できるぞ。ロケットパンチと同じく攻撃力は高い。引きつけてSショットを撃ち破壊してしまおう。あとはSショットを適当に撃っていればヨシ!





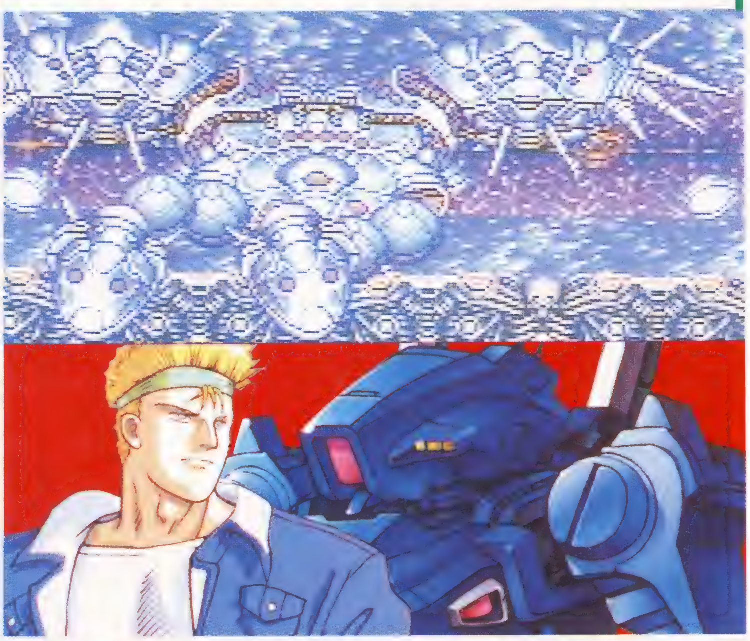
サナトスは倒れた……しかし

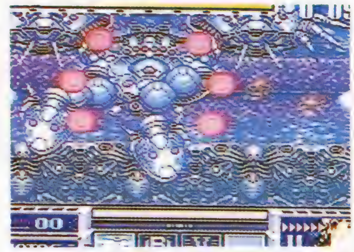
最後のボスにしては楽勝だったな、なんて思ったキミはまだまだ甘い。やはり最後は真のボスキャラでしめてもらわないとねって感じで、不気味に巨大化したサナトスが登場する。最後を飾るにふさわしく多彩で強力な攻撃を仕掛けてくる。スーパースコープを構え直し最後の戦いに挑むのだ!!

S・ショットをBOSSにたたき込めっ!!

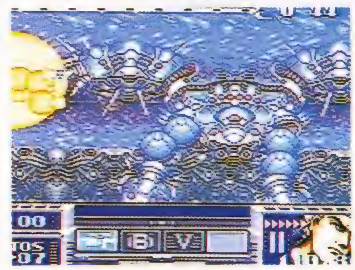
真の姿を現わすサナトス!!

巨大化したサナトスは、攻撃法が多彩で、破壊ポイントを順番に攻撃していかなければならない。攻撃の順序としては、左右のビット、本体に装備された巨大砲台、前に伸びた2本の頭、そして本体というパターンがベストだろう。

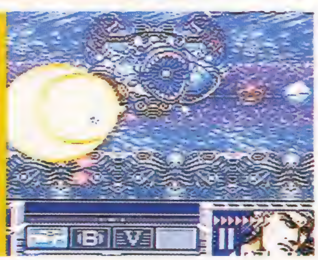




⬆巨大化したサナトスの攻撃パターンは多種多様。Tショットで確実に防御して、チャンスのときにSショットを撃ち込めっ!!



⬆左右のビットを最初に破壊してしまえば、戦いはかなり楽になるはず。だが、ビットは光ったときにしかダメージを与えることができないのを忘れてはいけないぞ。うまくSショットを叩き込めるか!?



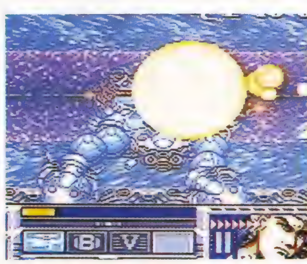
➡伸びた頭(?)の口が開かれると通常弾を、しかも広範囲に発射してくるぞ。

口が開いたときが、破壊のチャンスなのだっ!!

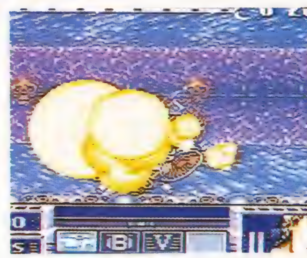
予想通り(?)、この頭の部分を破壊するためには、Sショットを開いた口の中に撃ち込まなくてはならない。しかも開いている時間が短い! タメのタイミングを見極めて攻撃しよう。

巨大サナトスで最も危険な攻撃ユニットだっ!!

本体左右に装備されている巨大砲台は頭同様に開いたときにしか攻撃を受けつけない。しかも防御力がかなり高く22~3発のSショットではビクともしないのだ。砲台が開いたら速攻をかけろっ!!



⬅この巨大砲台は超硬いのだ。じっくりかまえて、確実にダメージを与えていこう!



⬅この画面を見るためには、相当量の訓練とテクニックが必要なのだ。戦いは終わった。

巨大サナトスのそして、アヌビスの最期だ……

すべての攻撃ポイントを破壊して本体のみとなったサナトスに最後の攻撃をかける。通常弾のみだが相手も反撃してくるぞ。ここまでくればもう負けることはない——。これで最後だっ!!





いつでもどこでも『ゼルダ』!!　というわけで、ゲームボーイという予想外の形で登場しながら、すでにシリーズ最高傑作との声が高い「ゼルダの伝説　夢をみる島」。今回は前号に続くレベル5のダンジョンまでを紹介！

GB	任天堂	¥3,900(込)	発売中	ACT	4M	B

なぜか主人公につきまとうオバケ……

オバケの思い出の場所へ…



レベル4のダンジョンをクリアして地上へ戻ると、どこからともなくオバケが現われて主人公にくっついてきた。何なんだ!?　主人公に恨みでもあるのか？　連れて行ってほしい場所があるらしいので、とりあえず言うとおりにするか…。

オバケといっしょに……



「入り江のおうち」ってどこなんだろう？

オバケのつぶやく「入り江のおうち」。たぶん、あそこの空き家かな…？



オバケを連れて空き家へ行ってみると……

やはり、そこはオバケがこの世にいた頃の家だったらしい。そしてオバケは…。



次はオバケをお墓まで連れて行ってあげよう

墓地の近く、1つだけ離れたところにあるお墓。そこがオバケのお墓だった。

レベル5のダンジョンへ

無事に自分のお墓へ着いたオバケは、連れてきてくれた主人公にお礼を告げ、あることを教えてくれたあと、お墓の中へと消えてしまった。このオバケはいったいなんだったのだろう。そこへまた現われたのがあのフクロウ。いつものように主人公の行くべき場所を教えてくれた。次の目的地はマーサの入り江にあるナマズの大口。そこがレベル5のダンジョンだ。さっそく大急ぎで入り江へ向かおう！　でもその前に、忘れてはならないのが装備のチェックだ。主人公の持つルピーは、そろそろ弓矢セットを買えるぐらいになっているはず。少しもったいないけれど買っちゃおう。当然、ほかの物も忘れずにね。



➡やっぱり正体の知れないフクロウなのだった。



➡買えるときに買っておこう。どうせ999で一杯だし。

いざ、ナマズの大口へ……！

装備を整えたら、迷わず入り江の「ナマズの大口」へと向かおう。といっても、誰の目にもあからさまなナマズの顔のような場所なので、迷うことなんてないはず。泳いで行こうにも、岩がジャマをしているので1度潜って水中の通路から行こう。



⬅これがナマズでなければなんだ？
➡すぐ近くにはこの女の子がいて…。



LEVEL5 ナマズの大口

いよいよレベル５のダンジョンへ突入だ。まだまだゲームの中盤といったあたりなので、特別ムズカシイというほどの場所ではないだろう。今まで学んだ知識をしっかり活かし、新しいアイテムの使い方をよく考えれば、あまり苦労することもないだろう。

「ナマズの大口」マップ

レベル５のダンジョンは、ナマズの大口などと呼ばれているものの、その内部からはナマズらしさは感じられない、普通のダンジョンだ。途中で手に入れるアイテムで、行動範囲が一気に広がるぞ！



重要チェックA　最初のカギはこの部屋で



この少し手前の部屋でカギが必要になる。そこで、あからさまに怪しいこのブロックを……。

重要チェックB　地図もさっそく入手しよう



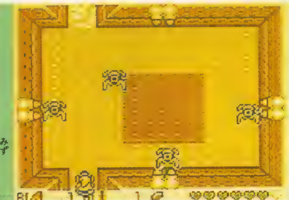
ここは簡単。敵をすべて倒すだけで宝箱が出現するぞ。やっぱり行き先のチェックは重要！

重要チェックC　石板のヒントを見逃すな



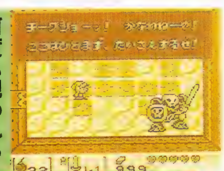
「かけら」を手に入れて得られるのは、ある部屋についての話。割とカンタンな謎なんだけどね。

プールのような水たまり。潜ってみると、やはり通路があって……



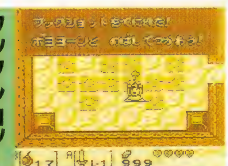
⬆ここから行ける場所には、実はボスの部屋のカギが。でも、すぐに宝箱を開けるのはムリだ。

重要チェックD　何度も現われるここのヌシ！



このダンジョンで４度も出会う彼。バラバラにしたら爆弾を使おう。パターンは毎回同じだ。

重要チェックE　フックショットを入手！



４度目に倒したとき、彼はフックショットを残す。移動と攻撃に使える重要なアイテムだぞ。

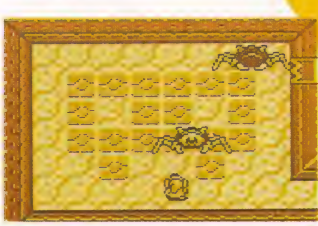
LEVEL 5 レベル5には、マスタースタルフォンのほかにも２種類のボスキャラがいるぞ!

BOSS

このダンジョンで出会うボスはマスタースタルフォンと、あと２種類。そのうち１体はセイレーンの楽器を守っている本当のボスだけど、残りのは通り道をふさいでいるだけという敵。ここのボスキャラたちも、今までと同様に有効な攻撃法がわかってしまえば簡単に片付けられるはず！

ゴーマー

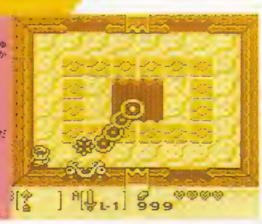
⬇みょうにかわいらしい、不思議な敵で２体とも攻撃パターンは同じ。目を閉じているときは攻撃してもムダなのだ。



フッカー

⬇セイレーンの楽器を守るボス。穴から顔を出したとき、フックショットをくわえさせ、すかさず剣で切りつけよう。





➡床からとび出しているシッポは、部屋の角にいれば当たらないのだ。

次の目的地は……



さらに多くの謎が

謎の声の導くままに神殿へ向かう主人公。そこへまたもやフクロウが現われて神殿の話を……。



嵐のマリンバを入手!

ボスを倒せば扉が開き、奥の部屋へと入れるぞ。そこには５つめのセイレーンの楽器である「嵐のマリンバ」があるのだ。残るはあと３つだ！



画面写真、大公開!
これがSFC版だ。
AC現役、堂々登場か

SFC
タカラ
発売日未定・価格未定
ACT・20M・ー

餓狼伝説2

とうとうSFC版『餓狼伝説2』が本格的に動きだしたぞ。今回は前作から登場している主人公3人と、今一番輝いている（かどうかは知らないけど…）女の子、不知火舞ちゃんがSFC版で登場するぞっ!!





テリーといえば、炎の拳だ!!

もう、テリーといえばバーンナックルしかないっ!! 外にも必殺技はあるんだけど1番これが似合ってるよね。当然、弱強といったぐあいにパワーを調整して使えるはず。それじゃなきゃ『餓狼伝説2』じゃない。でも喰らってる、舞ちゃんが可哀相な気がする……。



今回はSFC

本当に待たせてすまない。まだまだ発売は先になりそうだが、今回のSFC版『餓狼2』の特集でガマンしてくれっ!! さぁまずはオレからだ。



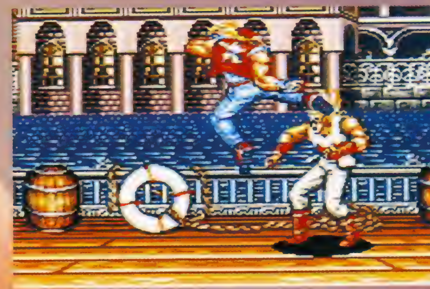
必殺の蹴りクラックシュート!!

奇襲をかけるにはもってこいの、テリー兄貴の必殺技だ。側宙から落とされるこの蹴りを喰らって、無事だった奴はそうはいない。NEO-GEOの場合では相手に防御されても二段技になって体力を削ってくれたけど、SFC版はどうなるのかな!?



喰らえ正義のバーンナックル!!

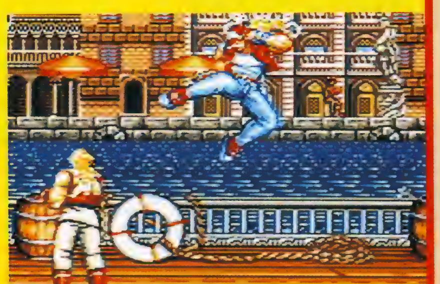
テリー兄貴の最もイカした必殺技バーンナックル。父ジェフボガードから受け継がれた喧嘩殺法のひとつで、『宿命の闘い』では超破壊力を誇っていた。しかしNEO-GEO版『餓狼2』では弱くなってしまった。SFCも調整されちゃうのかな!?



基本技だってこの通りだっ!!

必殺技ばかり注目されがちだけど、基本技だって忘れちゃぁいけないぜ。テリー兄貴が激しい修行の末に身に付けた数々の体術。地味ながらも対戦相手の体力を奪うに十分のパワーを秘めているけど、写真は「跳び後ろ回し蹴り」だ。

兄貴、テリー、ここに起っ!!



ライン移動もバッチリ!!

⬆奥のラインから、アンディにジャンピングニーアタックで挑むテリー兄貴!! 果たして最強（?）の弟を相手に勝利を掴めるのか。よく見ると舞ちゃんが……。



勝利の叫び「OK!!」

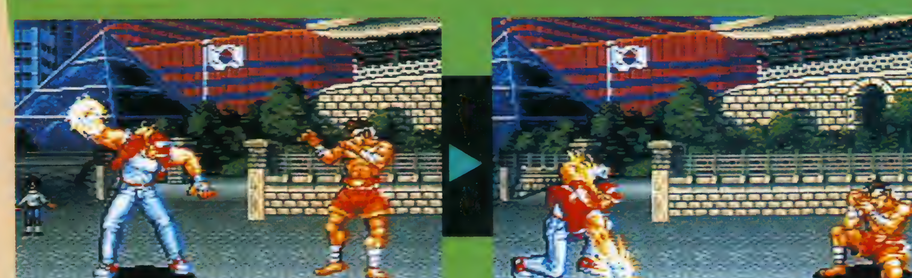
⬆十平衛ステージにて、舞ちゃんに勝利するテリー。どこの国が舞台だろうと常に兄貴は勝ち抜いてきた。SFCでも「OK!!」って叫んでくれよ兄貴。

SFC版の華麗なる動き



テリーの投げ技、バスタースルーだっ!!

対戦相手に接近して決めることができる投げ技、バスタースルーの連続写真だ。SFCでもこんなに描き込まれているぞ。



炎の拳を地面にたたき付けろっ!!

必殺技の1つパワーウェーブだ。手に集められた気を地面にたたきつける様子がよくわかるね。当然これもSFCの写真だよ。

兄貴の次は硬派、アンディだ。



斬影拳は誰にも見切れない……

アンディが最も得意とする必殺技だ。高速で一気に相手に接近して一撃必殺の肘打ちをたたき込む。対CPUや対戦でとても使えた技だ。やっぱりSFC版でもその速さと使いやすさは変わらないはずだ。ニセ(?)アンディに斬影拳が炸裂する。



抱え込み投げを炸裂させよう

アンディの投げ技、抱え込み投げだ。投げの間合に入るわけだから危険がともなうが、通常技よりも攻撃力は高いはずだ。必殺技、通常技と合わせてどんどん使っていこう。投げの間合や攻撃力はSFC版ではどうなるのか? 気になるところ。



昇龍弾は無敵の対空兵器になる

NEO-GEO版では、出始めに無敵時間があってかなり使いやすい有効な技だったぞ。そしてこれがSFC版の昇龍弾だ。これを見るだけでもかなりの完成度の高さが、伝わってくるね。はやくSFCでアンディを使いたいぜっ!!



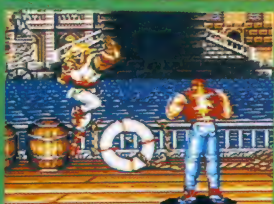
⬅アンディのライン移動時の攻撃だ。



⬅必殺技、空破弾で兄テリーに挑む。



⬅これは飛翔拳を撃とうとしているのかな?



⬅ライン移動は面によって使えないぞ。



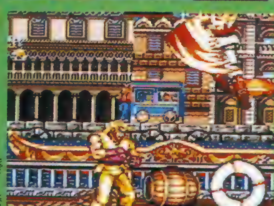
⬅アンディの足払いがジョーにヒットっ!!



⬅逃げにも使えるライン移動だ。



⬅これはたぶん弱の昇龍弾なのかな?

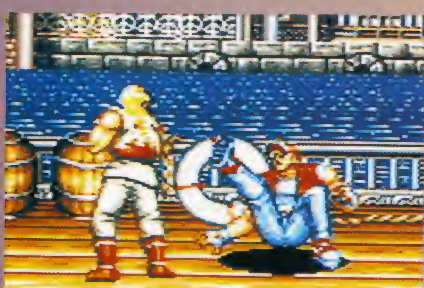


⬅ということは、これは強の昇龍弾だろう。



⬅再び斬影拳。最強最速の事実上の超必殺技。





おいおい兄貴どうしたんだ

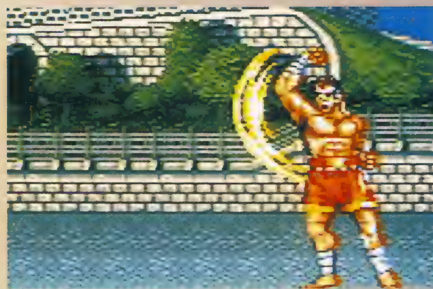
アンディのライン跳ばし攻撃がテリーにヒット。転んでいるテリーの姿がおかしいよね。普通では見逃しそうなところのグラフィックもちゃんと移植されているぞ。やっぱりこうじゃなけりゃね。

激しすぎる嵐の日本男児



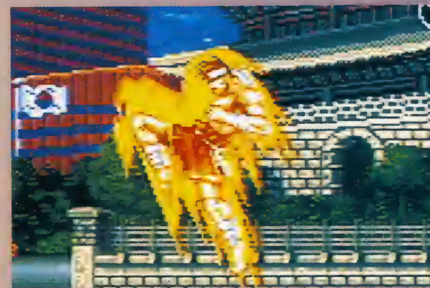
スラッシュキックで宙を舞え

ムエタイを使う、ジョーらしい必殺技だ。バックスピンして一撃必殺の強力な蹴りを見舞う技。この必殺の蹴りでジョーは何人もの挑戦者を退ぞけてきた。SFCでもこの強さは変わらないはずだ。スラッシュキックで暴れられる日は近い。



爆烈拳をたたき込めっ!!

前回の爆烈拳は、ストレートの撃ちっぱなしだったけど、今回はフィニッシュにアッパーカットが出るぞ。本当にジョーはアッパー技が好きだよな。ハリケーンアッパーとか、スクリューアッパーとか……。アンディも驚いて縦ジャンプしてます。



タイガーキックは全然変わった

前作のタイガーキックは横方向に跳び出す技だったが、今度は上方向に跳び上がる技に変わったぞ。対空防御にはもってこいの技になるはずだ。NEO-GEOでは無敵技だったから、SFCもたぶん同じように無敵時間になるはずだ。



やっとSFCに乱入だ。



⬆これがウワサの挑発シーン。ゲーム展開にはまったく関係ないけどね。挑発も移植されるぞ。







⬆舞ちゃん相手にジョーが勝ったぞ。体全体を使って喜びを表現する勝利のポーズだね。ジョーらしいといえばそうだけど、横で倒れてる舞ちゃんがやっぱり可哀相。

新たなるジョーの投げ技、「レッグスルー」



⬅両脚で相手の首を取って空中に持ち上げて……。

➡地面に思いっきりたたき落とす。なんて恐ろしい技だ。





⬅よし今度は舞ちゃんにかけてみよう。頭を取って……。

ドンッ!! ちなみに前作は普通の投げだったぞ。

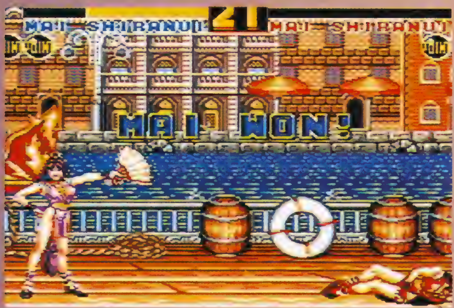


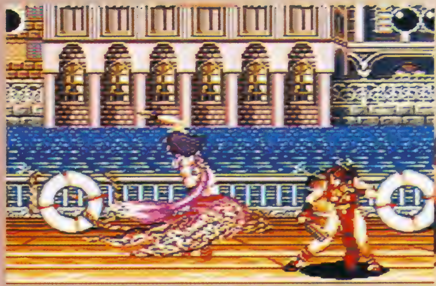
これが忍の闘いだ



風車崩しで、ジョーにお返し!!

これが舞の投げ技だ。避け攻撃の跳ね蹴りにも似ているね。ジョーのレッグスルーのお返しとばかりに今度は舞の風車崩しが炸裂する。脚の先で相手の首を取って宙に持ち上げ一気に地面に落とす。ジョーのレッグスルーに似てるね。





舞ちゃん自慢の必殺技、龍炎舞

後ろの帯を一回転させて炎を作り出して対戦相手にぶつける技。派手だけどあまり使いやすい技じゃなかったけど（NEO-GEO版の話ね）SFCでの使い勝手はどうなるのか？　でも舞ちゃんを使うんならうまく龍炎舞を使おうね。

舞ちゃんは日本一のくノ一だ

『日本一』と呼んで勝ちを実感する、舞ちゃんの一番うれしい瞬間だ。画面中央に出てくる、「MAI WON！」の字もかっこいいしスッキリ晴々爽快だね。舞ちゃん人気急上昇の中、発売が待ち遠しいね。

またこのステージの背景には色々な人が登場するぞ(この写真には出てませんが)。



最後のしめは舞ちゃんだね

勝 セレクション必勝舞画像



⬅舞ちゃんのこれが基本のポーズだ。NEO・GEOと見分けがつかないぞ。最高のできだね。



⬅飛び道具の花蝶扇。相手に攻撃もできるし、牽制にも使える必殺技だ。



⬅舞VS舞のダブル（？）龍炎舞だ。激しい炎が相手を焼きつくす。でも相討ちっぽいけどね。



⬅2人とも倒れてるわけじゃないぞ。風車崩し（投げ技）のアニメーションの一部なのだ。

アニメ放送速報!!

いよいよ今月末日、7月31日（土）に午後2時30分～3時50分のフジテレビ系全国ネット、80分スペシャル・アニメ『バトルファイターズ　餓狼伝説2』が放送される！　6月に開催された、「東京おもちゃショー」のSNKブース、タカラブースでの人気ぶりからして、昨年の高視聴率を上回るだろうことは必至。でも、ソフトと違って売り切れる心配がないので、友だちと仲よく観戦しよう。

次号よりいよいよ全8キャラSFC!

決定版

●来たる8月8日(日)竜ヶ崎リブラ内PaPaにて、開発中の餓狼2がプレイできるぞ。

郵便往復はがき

160

41円切手をはってください

往信

今回のメ切は
'93年8月20日
消印有効

東京都新宿区坂町27−5
市ヶ谷光風ビル
(株)角川書店
マル勝スーパーファミコン 編集部
「ドラゴンズ' ヘヴン第1回」係行

住所	〒 ☎ （ ）
氏名	男・女 歳 年生 職業・学校

●メッセージ（ペンネーム ）

（この線を外側にして折って下さい）

マル勝スーパーファミコン 14号 ハガキA

※ドラゴンズ' ヘヴン※

この面には何も記入しないでください

郵便往復はがき

41円切手をはってください

返信

ドラゴンズ'ヘヴン
第1回返信

住所

氏名　　　　　　　　　　様

〒160 東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル
(株)角川書店
㊋スーパーファミコン 編集部

記入データ一覧
本編をよく読んで選んでね

種族　人間＝1、ドワーフ＝2、エルフ＝3
　　　フェアリー＝4、ホビット＝5
職業　戦士＝1、武闘家＝2、僧侶＝3
　　　[illegible]＝4、[illegible]＝5、[illegible]＝6、
　　　魔法戦士＝7
性別　男＝1、女＝2
侵入エリア　①〜⑩（P.105のMAP参照）
行動　[illegible]＝1、[illegible]＝2、[illegible]＝3
ハイパーポイント　[illegible]

（この面を内側にして折ってください）

※管理スペース（何も記入しないでください）

キャラの名前	種族	職業	性別

侵入エリア	行動	ハイパーポイント
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

※イラストスペース

メーカー直送！　連載企画!!

SFC	日本テレネット	価格未定	12月発売予定	SPG	8 M	P

エースをねらえ!

テニス漫画の名作はSPGでも一級品!

～第一回～
「岡、エースをねらえ」

先日、発売が発表されたばかりの新作ソフト、『エースをねらえ！』。本誌では、開発ナマ情報を独占でばっちりお伝えしていくぞっ！

というわけで、今回から始まったこのページ。ソフトが発売される予定の12月まで、開発状況、攻略法といったすべての情報を連載形式で紹介していく予定だ、よろしく！

今回は、ゲームの概略について説明しよう。まず、プレイヤーはシナリオモードと4人同時プレイ可能のフリープレイモードの2種類のモードからゲームを選択できるようになっている。また、シナリオモードの場合は、視点がボールとプレイヤーキャラを追う形で目まぐるしく回転・拡大していくんだ。

この動きについては左の連続写真を見てほしい。多少なりともフンイキはわかってもらえるかな？　気になるスピードもばっちり。スムーズなスクロールは感動的だぞ。





↑このように、視点がぐるぐる～っと回転するんだ。



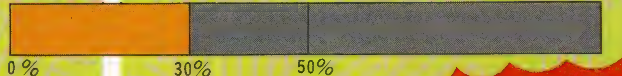


↑ひるむなひろみ！　次のサービスはものにするんだ。全力を出して闘え！
――以下、続報を期待して待つべし！（続く）

超リアルな回転・拡大の秘密とは？

このソフトには、DSP1というチップが搭載されているんだ。このチップは3D処理をパワーUPするためのもので、レースゲームなどに使われていることが多いが、スポーツゲームでこのチップを使うことにより、従来のスポーツゲームとはまったく違った、スムーズな画面の流れを楽しむことができるのだ!!

★開発進行度グラフ



現在30%

続報!!



目指せ! 千両役者!!

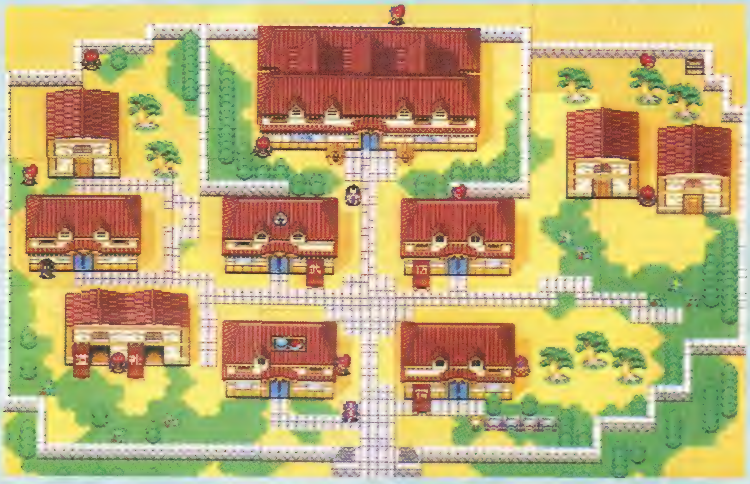
カブキロックス

アトラス+RED+氏神一番の超強力チームがお贈りする、コミカルSF伝統芸能RPG(長い!)!! 続報第2弾の今回は、最新情報はもちろんのこと、ゲームの核心に迫るメインスタッフインタビューも加えてお送りしちゃおう!

SFC	アトラス	価格未定	発売日未定	RPG	12M	B

画面写真続々入手! カブキ世界が見えてきた!?

1 スタート地点"イズモ"花町



左のマップが、ゲーム全編のスタート地点となる惑星イズモの花町。主人公ロックと、その幼なじみマッキーの生まれ育った町でもある。

最初の町ではあるが、ごらんの通りなかなかの大都市。武器屋、防具屋などの基本的なお店から地蔵寿司チェーン花町支店(中央南部のお寿司の看板の店)までそろっており、かなり充実した買い物ができるようだ。

また、中央北部にあるひときわ大きな建物は、芝居小屋。中では最新流行の歌芝居が演じられているらしいのだが…?



➡フィールドマップ上の花町。惑星イズモの南東部に位置しているのだ。

舞台



⬆芝居小屋の中は、こんな感じ。まだ、舞台の幕は上がっていない。はたしてここでは、どんなイベントが?

町の人



⬆町の人の服装は、着物にちょんまげの時代劇スタイル。江戸時代がそのまま未来化したような不思議な世界だ。



⬆最初の町だからして、ごく基本的な情報を聞くことができる。でも中には、重要な伏線があるかも…。

お地蔵様



⬆お地蔵様は、ゲーム内の各所でロックたちを助けてくれる。それぞれの役割は、ワープ(赤地蔵)、ヒント(黄)、セーブ(青)、回復(緑)、ダンジョン脱出(ピンク)というところ。

2 連ダコ惑星群とは？





⬆第1惑星イズモの東部。海の先は、世界の果て。宇宙になってしまう。

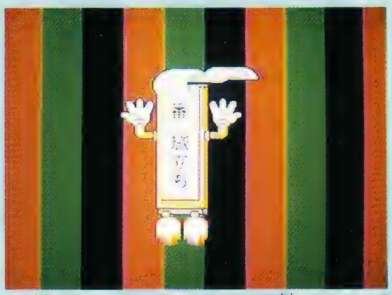
⬅イズモの南端でも宇宙が見える。惑星の断面はメカっぽいが…。

『カブキロックス』の舞台は連ダコ惑星群と呼ばれる7つの惑星からなる星系。各惑星は、地球のように球形ではなく、一枚の板のような平面状になっているのだ。ということは、一方向に向かって進み続けると、世界の果てにぶち当たってしまうわけだね。



⬆こちらは第2惑星アワ。以下順番にキョウ、ヒノクニ、エゾ、ムツ、オエドと惑星が続く。惑星ごとにマップの雰囲気もかなり異なるのだ。

3 物語は全18話。ヘンなイベント盛りだくさん!!



⬆各話のオープニングには、こんな感じでタイトルが表示されるのだ。



⬅キャラのパラメータ画面。レベル表示は、「○両役者」。夢の千両役者を目指して戦うのだ！

さて、気になるゲームストーリーのほうは、全18話構成。とはいっても、もちろんそれぞれの話は、独立したものではなく、連続した1つの物語を作り上げている。舞台となる連ダコ惑星群の7惑星を、1つずつクリアしながら、最終目的地(？)である、オエドを目指していくのだ。当然1つの惑星では、2～3話分の物語が用意されているぞ。

さらに、その物語を彩るイベントの量も膨大。ギャグから、シリアスまで、徹底的にプレイヤーを楽しませてくれるのだ。

氏神一番



⬅作曲担当の氏神一番が、ゲーム内にも登場。

コケる！



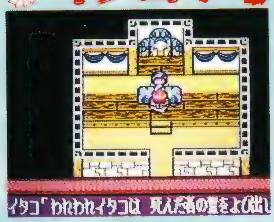
⬅ギャグにはコケがつきものでおます。

カラオケBOX



⬅カラオケBOXで、新たな歌武器を習得する。

イタコ？

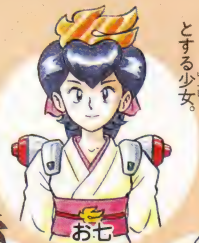


⬅町中になぜかイタコが。謎の臭いを感じる……。

4 新キャラも続々公開しちゃう！

前回紹介したキャラクターは、序盤のパーティメンバー、ロック、マッキー、ベンケイの3人だったが、もちろんこれは登場人物のほんの一部。敵味方ともに、実に個性的な面々が出番を待っているぞ。

●この5人、甚五郎以外はパーティメンバーとなる。さらに彼らのほかにもまだまだ仲間が登場するぞ。



➡一見美女、実は女形。⬅炎系の歌武器を得意とする少女。



⬇ロックの弟分。こまっしゃくれたマセガキだが、敵からアイテムを盗むという特技を持つ。



⬅発明家。楽屋シップなどのメカで、ロックたちを支援してくれる。



⬅本名「子角 次郎吉」。義賊。ロックのライバル的な役所。でも、仲間です。



ええ体四天王



●敵キャラのほうも、やたらにバラエティ豊か。今回は、4人のお姉様、人呼んで「ええ体四天王」を紹介しよう。彼女たちは、第2惑星アワで登場する中ボス。

それぞれの名前の通り、炎系、風系、氷系、雷系の歌武器を得意とする。

そのうれしい容姿だけでなく実力もかなりのモノらしいのだが……。

◀黄泉の風

▲灼熱の炎

▶青銅の氷

◀漆黒の雷

㊙情報続出のスタッフインタビューは、次のページから!!

2号連続座談会

制作者自らが語る
カブキロックス5つの魅力

時は平成5年6月某日、所は花の東京・神楽坂、株式会社アトラスの一室。ここに集まった、4人の男と1人(?)の神様こそ『カブキロックス』のメインスタッフだよお立会い!! 2号連続でお贈りするスタッフ直撃インタビュー。はたして何が飛び出すか?



⬆インタビューは、アトラスの1室で、テストROMをプレイしながら行なわれた。

制作は順調に進行中、期待すべし!!

――え一本誌で『カブキロックス』を取り上げるのは、これで2回目ということになるわけですが、まず最初に、現在の進行状況をお聞かせ願いますか?

横山　う～む、進行状況ねぇ。いきなりそこから来ますか(笑)。

佐武　今ですね、普通に移動したり、会話したりという基本部分のプログラムは、ほぼ完全に出来上がってます。特殊な処理が必要な部分が、まだなんですね。例えば、扉が開くときのアニメーションとかの細かい部分や、イベントなどがこれからだと。

横山　マップは?

佐武　マップのほうは、ゲーム全体の半分ぐらいが出来上がってますね。フィールドマップや町、村の中なんかは大部分が完成してるんですけど、ダンジョンがもうちょっとかかるかな?

横山　あと、戦闘もあるよな(笑)。

佐武　あはは、まぁ、戦闘のほうもプログラム的には出来上がってますが、バランス、数値の調整がまだ残ってますねぇ。

岩田　まぁ、全体としては60～70%の完成度ってところじゃないですか。

――なるほど、ではシナリオやメッセージのほうなんですが、吉川さんの作業は、すでに終えられているわけですね。

吉川　ええ、もう悠然としてます(笑)。「どうなの、デキのほうは?」と言っているだけの立場ですから。すいませんね、みなさん(笑)。

――氏神さんも、曲のほうはすべて出来上がっているわけですか?

氏神　そうですね。最初は2曲程度ということだったんですが、打ち合わせを重ねるうちに拙者も乗ってきてしまって、最終的には全部で30曲ぐらいになったかな。一応、増子君(アトラスのサウンド担当者、『真・女神転生』のサウンドを作り上げた人物)への、曲の受け渡しは済んでおります。

佐武　まだ、このテストROMには、1曲しか入ってないんですけどね。

氏神　ちなみに、さらに乗ってしまって、我が



⬅氏神氏は、このバージョンでプレイするのは初めて。アレンジされた自分の曲をバックにご満悦?

「カブキロックス」がゲーム『カブキロックス』のアルバムを作ることも決定しております。しかも、ボーカル入りでござる!

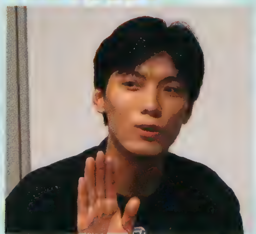
――SFCの場合、音源などの関係でどうしてもアレンジが入りますが、そのあたりは?

取締役
横山秀幸



⬆ゲーム業界歴15年の重鎮。株式会社アトラス創設メンバーの1人であり、アトラス初期作品のほとんどに携わる。

企画課
佐武義訓



⬆『カブキロックス』制作実務のチーフ。自信に溢れた口調で、なんでも教えてくれるが、岩田氏に止められる。

企画課
岩田祐一



⬆決してサングラスを外すことがないという謎の男。『カブキロックス』では、現場監督(自称)を務める。ガード堅し。

from ATLUS

『カブキロックス』の制作、発売元。まさか㊙SFCの読者でアトラスの名前を知らない人もいないと思うが、一応簡単に紹介しておこう。代表作はやはりなんといっても『真・女神転生』。その世界観への徹底したこだわりとそれを実現させるプログラム技術には定評がある。

また、意外ではあるが、本インタビュー中でも触れているように、ゲーム部門だけでなく、カラオケ部門の業務も行なっている。

真・女神転生



氏神　いえ、どれもかなり元曲に近い感じなんで、気に入ってますよ。今、見てても、画面に合ってるでしょ。いい感じで。

――全体としては、どんなもんなんでしょう。

岩田　今ちょうど、バラバラに作ったものを、1つにまとめ上げる作業をしているところなんですよ。で、プログラムのほうは、もう問題なく進んでるわけですが、データのほうがね(笑)。なんせ力仕事ですから。例えば、マップなんかで言うと、スクロールとか画面の切り替えなどのプログラムはもうできてるわけです。ところが実際のマップのグラフィックは、必要な数だけ描かなくちゃいけませんからね。

『カブキロックス』は、ココが新しい!!

――それでは今回の主題、『カブキロックス』のセールスポイントについてお願いします。

横山　えーとですね。昨日あれこれ考えたんですが(笑)。おおまかに分けて、このゲームには5つの特徴があるんじゃないかと。まず第1に、「①歌武器システム」魔法が歌、歌が武器であるということですね。

――歌武器の発想というのは？

横山　これはもうREDさんのほうからね。

吉川　そうですねぇ。実は一番最初にこの企画が始まったときには、SFCなのかCD-ROMなのか、全然決まってなかったんですよ。で、ぶっちゃけた話、アトラスさんがカラオケBOXもやられていたので、歌をうまく使えないか、歌で戦うことができないか？　って考えたんですね。カラオケBOXで歌を覚えちゃえばいいじゃん、というクライアント志向ですね(笑)。

佐武　それから、話が膨らみまして、2人で歌武器を使う「デュエット攻撃」、5人で同時に歌う「コーラス攻撃」なんてアイデアも出てきたわけです。

横山　最初はシャレ合戦だったんだよね。歌の本見ながら「あ、これ使える」とかね(笑)。

吉川　最初はね、例えば「凍死した男の子」って



⬅戦闘シーンの舞台演出の一例。黒子が雷神様を操っているのがわかる。おひねりメーターも上昇中！

氷系の歌武器を使うと、「タタタ～～タタタタタタタ」バン！　って1フレーズぐらいの曲が流れて敵にダメージがいくのが面白いなぁなんてね。

佐武　でも結局、戦闘のテンポの問題なんかもあって、実際にフレーズを使うアイデアはボツになったんです。その代わり、歌武器の効果を絵で見せてあげようと、例えば体力回復の歌武器だったら黒子が出てきて、ムキムキマンみたいなポーズを取るとか、素早さを上げる歌武器なら黒子が舞台を走り回るとか……。

岩田　あーっ！　そこまでにしてください(笑)。

――その歌武器を手に入れる際に、氏神さんが登場してくるわけですよね。

氏神　最初のうちは、カラオケBOXというのがあって、そこで覚えるんですが…。

岩田　わーっ!!　それもまだダメ(笑)。氏神さんの出てくるシーンは、重要なんだから。そんなに簡単には教えられません。

氏神　はは、それじゃまぁ、拙者がどこにどうやって出てくるかは、ゲームをやってみてのお楽しみ。氏神探しをしていただきたい(笑)。

――じゃあ、氏神さんの出番は中盤以降？

岩田　なんとも言えません(笑)。こればかりは。

――うーんガードが堅いですね、では、第2の特徴に話を移しましょう。

横山　次は「②戦闘は舞台劇」であるという点ですね。劇中劇とでもいいますか、戦闘シーンがあたかも舞台の上の芝居であるかのように演出されていると。先ほどちょっと出た、黒子にしてもそうですが。

佐武　主人公たちの戦いは観客に見られているんですね。画面の右に見えるのが「おひねりメーター」。この針が上にいくほど受けてるわけで、いっぱいお金が貰えるんですね。相手が弱くてもハデな歌武器を使うとウケがいい。

氏神　プロレスに近いものがありますね(笑)。

……と座は盛り上がって参りましたが、今回はここまで。さらなる爆弾発言は次号のお楽しみ！

以下次号！

制作部長
吉川兆二



⬅『カブキロックス』の原作設定、シナリオ担当。『魔神英雄伝ワタル』などのアニメ作品の設定を手掛ける。

from RED company

ゲームだけでなく、アニメ企画、お菓子のオマケ、マンガ原作、小説などあらゆるジャンルで活躍するエンターティメント企画者集団。それがREDカンパニーだ。ゲームの分野だけでも、ハドソンから出た『エルファリア』(SFC)『天外魔境』『PC原人』(PC)など、数多くの傑作を生み出している。

エルファリア



元禄エンターティナー
氏神一番



⬅『カブキロックス(ゲームの)』作曲担当。『カブキロックス(バンドの)』ボーカリスト。元禄3年4月3日生まれの三百四歳。

from KABUKI ROCKS

氏神様がリーダーを務めるロックバンド、「カブキロックス」は、平成2年、氏神一番の生誕300周年を記念して「お江戸」で現世メジャーデビューを果たした。以来現在までにシングル5点、アルバム2作品をリリース。ビデオ、LDなどでも意欲的な作品を発表している。

勇気



➡7月21日発売のサードアルバム「勇気」。発売元東芝EMI。価格3千円。

こんどはＳＦＣよ！うさぎちゃん！

美少女戦士 セーラームーン





SFC	エンジェル	¥9,800	8月下旬予定	ACT	12M	—

あたし月野うさぎ。セーラームーンやってまぁ〜す。なんと今回は、あたしたちのゲームを6ページも使って紹介するんですって！ 出てくる敵は強くってチョット怖いけどぉ、まあ何とかなるっしょ!!

愛のエナジーで東京を救え！



➡2Pモードで、2人協力して戦うこともできる。

５人のセーラー服美少女戦士たちよ、クインベリルの野望を打ち砕き東京を救え！

あの「美少女戦士 セーラームーン」が格闘ＡＣＴになった。アニメの技はモチロン、プロレス技なんかも登場するので、セーラームーンファンばかりではなく格闘ゲームファンにも十分楽しめるゲームになっているぞ！また、出現する敵には、原作者の武内直子先生書き下ろしのキャラクターもいるのだ。さらに、ゲーム中のキャラクターの声は、アニメの声優さんが担当しているぞ。変身シーンや、各ステージの開始画面も凝っていて、アクションの原画はプロのアニメーターが作画。とにかくサービスてんこ盛りのゲームなのだ。

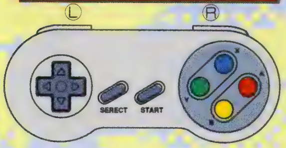


➡ステージの開始画面は、選んだキャラによって変化するぞ。



⬅キャラクターを能力で選ぶか、趣味で選ぶかはキミ次第だ。

コントローラーの操作方法



十字キー	移動（８方向）
Ⓨボタン	通常攻撃
Ⓨボタンため撃ち	必殺技Ａ
Ⓑボタン	ジャンプ
十字キー＆Ⓑ	斜めジャンプ
Ⓑ＆Ⓨ	ジャンプ攻撃（垂直）
Ⓑ＆横＆Ⓨ	ジャンプ攻撃（斜め）
Ⓑ＆下＆Ⓨ	ジャンプ攻撃（下）
Ⓨ・Ⓑ同時	必殺技Ｂ
つかんで左右＆Ⓨ	投げ
つかんでⓎ	特殊攻撃

キャラクターの操作感覚は、そのキャラクターの持つ特性が反映されている。例えば、セーラーマーキュリーの場合だと、動きは５人の中で１番スピーディだが、攻撃の間合いが短い。またセーラージュピターだと、パワーは十分あるのだが、その分動きが重く設定されているのだ。

こいつを身につければザコキャラなんて恐くないぞ!!



２段攻撃・３段攻撃など、連続技は格闘ACTの基本中の基本だ。当然、このゲームだって使うことができるのだ。ザコキャラなんかは、連続攻撃をしかければHPのほとんどを奪うことができるぞ！





月野うさぎ セーラームーン

泣き虫うさぎは月のプリンセス

ドジでオッチョコチョイで泣き虫な主人公。また、寝ぼすけで連続遅刻記録を更新中なのだ。明るく、元気な女の子だが、悪く言えばただウルサイだけである。実は、月の王国「シルバー・ミレニアム」の王女「プリンセス・セレニティ」なのだが、本人の自覚がまったく感じられない。ゲームのキャラクター特性は「平均的」。飛び抜けて高い能力はないが、打撃攻撃、投げ攻撃ともにソツなくこなす。

セーラームーン
声の出演　三石琴乃



名　前	月野うさぎ
誕生日	6月30日
星　座	かに座
守護星	月
趣　味	ねるコト 食べるコト

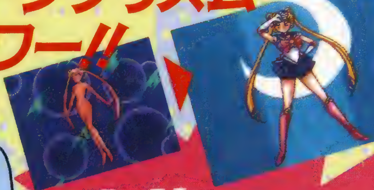
⬆うさぎの趣味は「寝ること」と「食べること」。まあ、うさぎらしいけど……。



月にかわっておしおきよ!!

絵に書いたようなアットホームな家庭で育ったため、少々わがまま。いつも弟から「バカうさぎ」とばかにされているのだ。

ムーンプリズムパワー!! メイクアップ!



待ちうさぎ



うさぎの待ちポーズは、5人の中で一番ハデ。何をワクワクしてるんだろう？

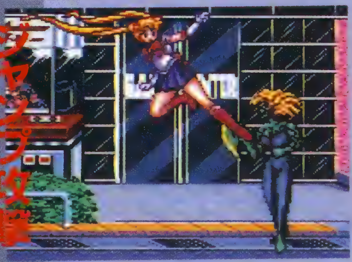
通常攻撃



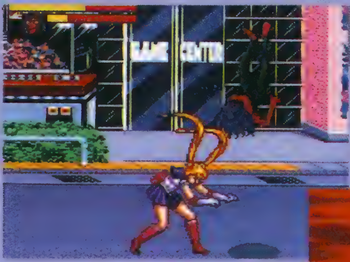
通常の攻撃は「チョップ」。攻撃が連続的になると「肘打ち」「ビンタ」が入り、最後に「前方回し蹴り」で敵をふっとばす。手を使った攻撃が基本のようである。

ジャンプ攻撃

垂直	飛び蹴り
斜め	飛び蹴り
下	チョップ



投げ技



◀背負い投げ

「うりゃ」の声と共に敵を投げ飛ばす。しかし、なんちゅうかけ声じゃ！

特殊攻撃



ヘッドバッド▶

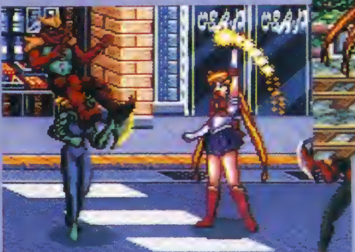
頭悪くなっちゃうぞ。あっ、これ以上悪くならないか……。

必殺技

「ムーンティアラ　アクション」は、ティアラを投げて攻撃する。「ムーンヒーリング　エスカレーション」は悪の心をリフレッシュさせる技だ。



Ⓐムーンティアラアクション▶



Ⓑムーンヒーリングエスカレーション

水野亜美
セーラーマーキュリー



セーラー戦士の頭脳はIQ300の天才少女

全国中学無差別級模試第1位の肩書を持つ天才少女。学校内での試験でも常にトップをとっている。一見すると5人の中で1番まともに見えるが、やはりどこか変わっている。初めのうちはうさぎの押さえ役だったが、最近はあきらめた(感化された?)らしい。ゲームのキャラクター特性は「スピーディ」。攻撃の間合が短いので、組んで投げ技を多様することになる。

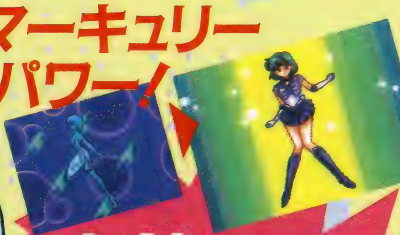
セーラーマーキュリー
声の出演　久川 綾



名　前	水野 亜美
誕生日	9月10日
星　座	おとめ座
守護星	水星
趣　味	読書、チェス

↑1番落ち着いたキャラクター。しかし、最近は周りに感化されてきている。

マーキュリーパワー! メイクアップ!



待ち亜美



セーラーマーキュリーの「もじもじ」ポーズは、思いっきりカワイイのだ!

亜美ちゃんの夢は、母親のようなお医者さんになって、多くの人を救うこと。妖魔と戦った日なんかは、寝る時間を削って勉強しているのだ。

通常攻撃



セーラーマーキュリーの通常攻撃は「膝蹴り」。この技を中心に「蹴り上げ」「チョップ」「蹴り込み」を含めた4段階の技で、襲い来る敵を連続攻撃するのだ。

ジャンプ攻撃

垂直	蹴り上げ
斜め	ひねりキック
下	チョップ



投げ技



◀背負い投げ

オーソドックスな投げ技はムーンと同じ。さすがに「うりゃ」とは言わない。



DDT▶

プロレスマニアが喜ぶ技の1つ。マーキュリーのDDTはスピード感がある。

特殊攻撃

必殺技

水を操るマーキュリーの必殺技は、シャボン玉をぶつける「シャボンスプレー」と、水の壁を作って敵をふっとばす「ウォーターストリーム」だ。

Ⓐシャボン・スプレー▶





◀Ⓑウォーターストリーム

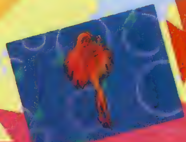
火野レイ セーラーマーズ

待ちレイ



ハイヒール姿に腕組み。これはもう高ビーキャラの基本と言えるだろう。

マーズパワー！ メイクアップ！







火星にかわってせっかんよ!!

セーラーマーズは予知能力をもった美人巫女

私立のお嬢様学校に通う美少女。祖父の神社で巫女のバイトをやっていて、予知能力を持っている。性格はキツめで高ビー、うさぎのケンカ友だちである。彼女だけ変身後ハイヒール姿になる。これでムチなんか持ったらまるで……。いや、考えまい。ゲームのキャラクター特性は「攻撃的」。通常技は足による攻撃のみ。負けるとアグラをかいて泣く。勝つと腰に手をあてて高笑いするのだ。



⬆「読書」と「占い」が趣味。しかし、アニメオタクというウワサも……。

ペットに「フォボス」と「デイモス」という、2羽のカラスを飼っている。なぜ、両親と暮らさず、祖父の神社にいるのかは不明。

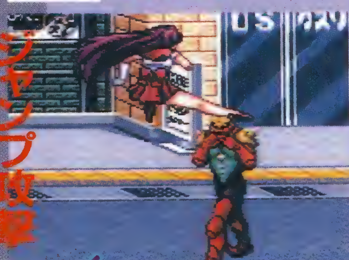
通常攻撃



セーラーマーズの通常攻撃は足技のみ。「ミドルキック」を皮切りに、「蹴り込み」「ハイキック」「後ろ回し蹴り」を駆使して、敵をぶちのめすのだ。

ジャンプ攻撃

垂直	蹴り上げ
斜め	回転蹴り
下	お札貼り



特殊攻撃

投げ技



◀フランケンシュタイナー

これもプロレスマニアが喜ぶ技。しかし、マットのないところで使うとは…。

百烈ビンタ▶



どこかの高ビーキャラと同じ技。高ビー同士、気が合うのかもしれない。

必殺技

火を自在に操るマーズの必殺技は、炎の束で敵を焼き尽くす「ファイヤーソウル」と、巫女の必須アイテム「お札」を使った「お札ハリケーン」。

Ⓐファイヤーソウル▶





◀Ⓑお札ハリケーン

木野まこと セーラージュピター

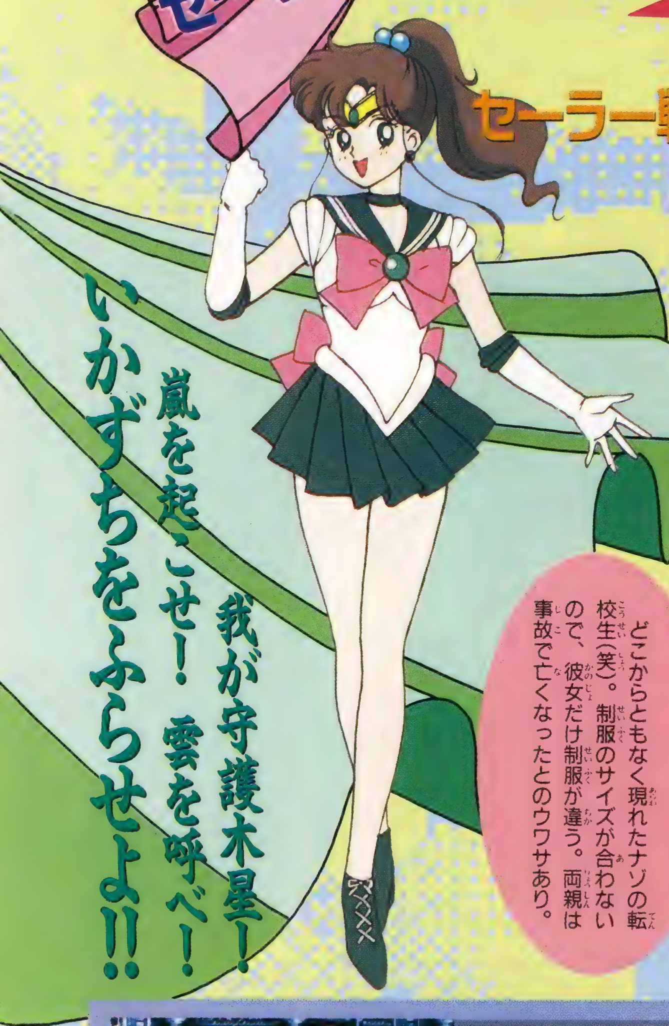
ジュピターパワー!! メイクアップ!




待ちまこと



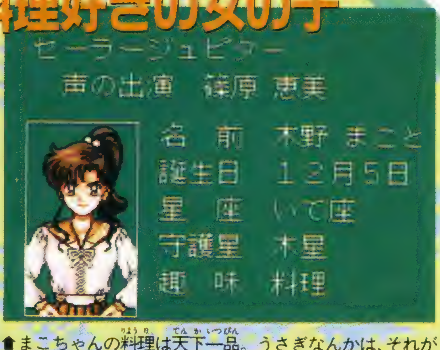
手を頭の後ろに組んでノンビリした格好。まこちゃんらしい待ちポーズだ。



我が守護木星！嵐を起こせ！雲を呼べ！いかずちをふらせよ!!

セーラー戦士一の力持ちは料理好きの女の子

5人の中で抜きん出て背が高く、セーラー戦士一の力持ち。そんな彼女だが、見かけによらず料理好きである。また、気が多く、フラれた先輩にチョットでも似ている男が現われると、すぐに恋に落ちてしまうのだ。ゲームのキャラクター特性は「パワー」。ザコキャラなら、連続攻撃のみで撃退可能。しかし、動きが重いのが欠点。



⬆まこちゃんの料理は天下一品。うさぎなんかは、それが目当てで昼休み中彼女にくっついているくらいである。

どこからともなく現れたナゾの転校生(笑)。制服のサイズが合わないので、彼女だけ制服が違う。両親は事故で亡くなったとのウワサあり。

通常攻撃



セーラージュピターの通常攻撃は、そのパワーにものを言わせた「フック」「ストレート」「アッパー」だ！

ジャンプ攻撃

垂直	ドロップキック
斜め	ドロップキック
下	エルボードロップ



特殊攻撃

投げ技



◀ブレーンバスター

背の高いジュピターがやるから落差が大きい。ダメージだってスゴイぞ！



ジャイアントスイング ▶

力持ちのジュピターだからできる技。とてもダイナミックなのだ。

必殺技

ジュピターの必殺技は、雷のエネルギーを敵にぶつける「シュープリームサンダー」と、花びらの竜巻でダメージを与える「フラワーハリケーン」。

Ⓐシュープリームサンダー ▶





◀ Ⓑフラワーハリケーン

待ち美奈子

手を腰のところで組んで肩を左右に揺らす。5人の中で一番かわいいポーズ⁉



ヴィーナスパワー！ メイクアップ！



愛野美奈子 セーラーヴィーナス



コードネームはセーラーV

彼女の両親もいるのかどうかわからない。なんとマンションで1人暮しの優雅な身分。イギリスにいたこともあり一番ナゾが多いキャラだ。

セーラーVの正体は5人目の戦士

うさぎたちが覚醒するまでセーラーVとして1人で戦ってきた。しかし、セーラームーンたちの仲間として登場したのは1番最後である。その雰囲気と、戦士としてのキャリアから、5人の中で1番しっかりしているように見られがちだが、実はうさぎに匹敵するくらいオッチョコチョイである。ゲームのキャラクター特性は「総合力」。ヴィーナスのみ、最初から武器を持っていて、間合の長い攻撃ができる。

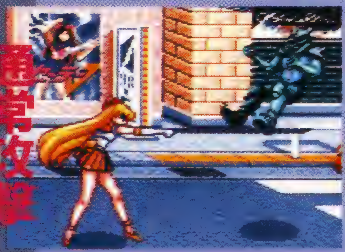
セーラーヴィーナス
声の出演　深見 梨加



名　前	愛野 美奈子
誕生日	10月22日
星　座	てんびん座
守護星	金星
趣　味	あそぶコト

⬆行動パターンや性格は、うさぎとそっくり。うさぎのコピーというウワサも……。

通常攻撃



ヴィーナスの通常攻撃はチェーンのみ。間合いが広くて重宝するぞ。

ジャンプ攻撃

垂直	飛び蹴り
斜め	飛び蹴り
下	ヴィーナス・ラブ・ミーチェーン



特殊攻撃

投げ技

◀ 巴投げ

「地獄車」同様、結構ハデな技。ほかの技がパッとしないので余計に目立つ。



地獄車 ▶

ハデな技で威力も大きいのだが、なぜヴィーナスがこの技を？　不思議だ。



必殺技

「クレッセントビーム」は、エネルギーを矢のように集約して敵を貫く。「チェーン1回転攻撃」は、身体を回転させてチェーンで敵をふっとばす。

Ⓐクレッセントビーム ▶





◀ Ⓑチェーン1回転攻撃

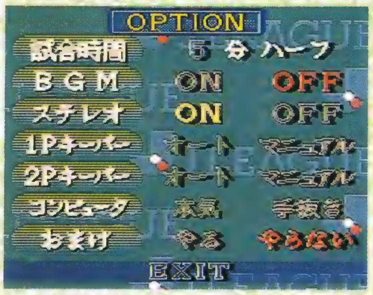
Jリーグサッカー PRIME GOAL プライムゴール

以前も紹介した『Jリーグサッカー・プライムゴール』の続報だ。今回はゲーム上達のテクニックと、全チーム110選手のデータを切りとり保存版でドーンと公開するぞ！

SFC	ナムコ	¥8,500	8月6日発売	SPG	8M	P



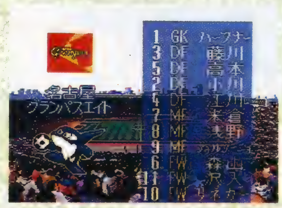
楽しさ、遊びやすさ重視の、誰でも楽しめるサッカーゲームだ



➡オプションモードでは、試合時間やキーパーの操作、COMの強さなどを設定できるんだ。

ナムコのサッカーゲームということで、期待されるのはやはり、『ファミスタ』のような遊びやすさ、楽しさだろう。その点では、このゲームはまさに期待通り。試合を楽しむのに必要な部分にはこだわって、それ以外はグッとシンプルに、わかりやすくなっている。

⬇出場選手やフォーメーションは、チームごとに固定。本物へのこだわりと、遊びやすさがポイントだ。





⬆ドリブルでのボール保持や、パスの正確さはなかなか。高度なプレイも決めやすいんだ。

試合前に、ここらへんをチェック！

守りの要はやっぱりGK(ゴールキーパー)

オプションモードで、キーパーの操作を決められるが最初のうちはオートがいいだろう。オートのキーパーはけっこう反応や動きがよく、ボールに喰らいついてくれる。マニュアルも、少しやればすぐ上達するけどね。



⬅シュートにも飛びついてキャッチ。味方だと頼もしいが、敵もそうだったりすると……。



➡マニュアル操作は、Xで他選手とカーソル切りかえ、Yでジャンプしてボールに突進する。

最初は手抜きモードで練習だ！



⬅これだけ近くを通り過ぎてもタックルもしてこない。まさに手抜きって感じだ。



➡パス回しなど、いろんなテクニックのコツをつかむには、邪魔の少ないほうがいいよね。

まずは1人で練習しようと思っても、COMが強すぎては逆効果。上達するためのテクニックは後に載せているけど、まずは基本操作を身につけたい。そんな人のためか、オプションで変更するCOMの「手抜き」はかなり弱い。簡単に勝てて気分いいぞ。

運と読みのクローズアップ対決



➡何も入力しないと、必ず抜かれるか、取られるかしてしまう。素早く決断しよう。



⬅1P、2Pとも真上を押した場合、守備側がヘディングで見事にボールを奪ったぞ。



⬅方向が合わないとこの通り。たまに取れることも。

正面衝突で出るクローズアップ対決は、お互いが十字キーでどこを攻めるか選び、決定ボタンを押す。位置が合えばボールを奪えるのだ。

パフォーマンスで喜びも倍増

ゴール後のパフォーマンスは、ボタンによってポーズが変わる。1度につき2、3種類は見れるので、色々やってゴールした喜びを満喫しよう。



⬅Xボタンだと、ダンスを踊って喜びをアピール。



⬆Aボタンはヒコーキダッシュ！



⬅Bボタンで、ガッツポーズしつつ跳びはねる。



⬅Yボタンは、でんぐり返しでゴロゴロ……。

Jリーグサッカー

プライムゴール

切りとり保存版 全選手データ

これが全選手のパラメータ表だ。切りとり線で切って透明下じきに入れて使うと便利だぞ!!

データの見方

ゲームメーカー……ゲームメーカーはMFとFWにひとりずつついる、攻撃の要である。表では背番号が赤マルになっている選手がそれ。わりと能力の高い選手が多く、試合中に味方がボールを持っていると手を挙げて合図してくれるのだ。

背番号……文字通りの背番号。試合中は画面下にカーソルの合っている選手の背番号と名前が表示される。

走力(通常)……ボールを持っていないときの、走る速さ。

(ドリブル)……ドリブルをしているときの、走る速さ。

キープ力……ドリブルをしているときの、ボールを取られずに続ける能力。高いほど敵のタックルに強い。

キック力(通常)……シュート以外の、キックしたボールのスピード。

(シュート)……シュートでの、キックしたボールのスピード。

シュートの正確さ……シュートしたボールが、狙った方向に正確に飛ぶかどうかを表わす。



KASHIMA Antlers 鹿島アントラーズ

フォーメーション 4-4-2

FW2人とジーコでの攻め、DF陣の守り、共に優れたチーム。

背番号	選手名		走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	古川	3	3	3	3	3	4
2	DF	杉山	1	1	3	2	2	4
4	DF	大場	3	2	3	2	2	3
3	DF	賀谷	3	2	3	3	3	3
5	DF	大野	2	1	1	3	1	3
6	MF	本田	4	3	2	3	1	4
7	MF	サントス	3	2	2	3	2	4
8	MF	アルシンド	4	3	4	4	4	5
⑩	MF	ジーコ	5	4	5	3	5	5
⑨	FW	黒崎	4	4	2	5	3	4
11	FW	長谷川(祥)	3	3	2	3	2	4





JEF UNITED JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB ジェフユナイテッド市原

フォーメーション4-4-2

スピードと正確さのバランス型チーム。パワーが不足ぎみ。

背番号	選手名		走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	下川	4	3	4	3	3	4
2	DF	ミッシェル	2	1	3	2	3	4
4	DF	阪倉	2	1	1	2	1	4
3	DF	サンドロ	3	2	2	2	2	3
6	DF	江尻	3	3	2	1	3	4
7	MF	後藤	1	1	3	3	2	3
9	MF	中西	3	2	1	2	1	3
8	MF	越後	2	2	3	3	3	3
⑤	MF	フランタ	4	4	3	3	3	4
⑩	FW	パベル	5	4	4	3	4	4
11	FW	新村	4	3	3	2	3	3





Red Diamonds 浦和レッドダイヤモンズ

フォーメーション 4-3-3

FW3人にモラレスが上がり、高い攻撃力を誇るが、攻撃以外は…。

背番号	選手名		走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	土田	3	3	3	4	4	3
3	DF	トリピソンノ	3	3	2	4	3	4
8	DF	望月	2	1	2	3	3	3
2	DF	田中(真)	3	2	3	2	3	4
4	DF	村松	1	1	2	2	2	3
6	MF	名取	1	1	4	2	2	5
7	MF	広瀬	2	1	3	3	3	3
⑤	MF	モラレス	4	4	4	3	5	4
10	FW	フェレイラ	4	3	3	4	4	4
11	FW	柱谷(幸)	3	3	3	3	3	4
⑨	FW	福田	5	4	4	3	4	5





Verdy YOMIURI ヴェルディ川崎

フォーメーション 4-4-2

MFも積極的にゴール前に送りこむと、かなりの得点力を発揮できる。

背番号	選手名		走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	菊池	4	3	3	4	3	4
2	DF	加藤(久)	1	1	2	3	3	4
3	DF	都並	3	1	4	2	2	4
4	DF	石川	3	2	2	2	1	3
6	DF	ペレイラ	3	2	4	4	4	5
5	MF	柱谷(哲)	3	3	3	4	4	4
⑩	MF	ラモス	4	4	5	3	4	5
8	MF	北澤	4	3	4	3	4	3
7	MF	戸塚	2	2	4	3	4	4
⑪	FW	三浦(知)	5	4	5	4	4	5
9	FW	武田	4	3	3	3	4	3





NISSAN F.C. Yokohama Marinos 横浜マリノス

フォーメーション4-4-2

中央でのせり合いには強いが、攻め、守りとも今ひとつ。

背番号	選手名		走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	松永	4	4	4	5	5	4
4	DF	井原	5	4	3	4	4	5
2	DF	平川	4	3	3	2	1	3
3	DF	勝矢	3	2	2	3	1	4
5	DF	小泉	2	2	1	3	3	3
6	MF	水沼	2	1	2	3	1	4
7	MF	エバートン	3	3	4	3	3	4
8	MF	ディアス	4	3	4	4	5	4
⑨	MF	ビスコンティ	4	4	4	4	5	5
10	FW	木村(和)	2	1	5	3	4	5
⑪	FW	山田	5	4	3	1	2	3



これさえあればCOM戦も2P対戦もカンペキだ!!



横浜フリューゲルス

フォーメーション 4-4-2

そこそこにバランスのとれたチーム。使う人次第で強くも弱くもなる。

背番号		選手名	走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	中河	4	3	3	4	3	3
2	DF	チェローナ	3	3	4	2	1	5
4	DF	岩井	2	2	1	4	2	3
6	DF	池ノ上	2	1	3	1	2	3
3	DF	大嶽	4	4	3	2	1	4
5	MF	山口(素)	2	1	3	2	2	4
7	MF	反町	3	2	2	4	3	3
8	MF	富嶋	3	2	3	3	3	3
10	MF	エドゥー	4	3	4	5	3	5
11	FW	アンジェロ	4	4	4	4	5	4
9	FW	前田	4	3	3	2	3	4





清水エスパルス

フォーメーション 4-3-3

3人のFWは誰でもゴールを決められる。攻撃型で、守りはやや不安。

背番号		選手名	走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	真田	4	3	4	4	4	4
2	DF	マルコ	3	3	3	3	2	4
3	DF	内藤	2	1	2	2	1	4
4	DF	平岡	2	2	1	1	2	3
7	DF	堀池	5	4	4	3	2	5
5	MF	三浦(泰)	1	1	5	3	3	5
9	MF	大榎	3	3	4	3	3	5
6	MF	澤登	4	4	4	3	3	5
10	FW	長谷川(健)	3	2	3	5	3	3
11	FW	向島	4	4	3	1	3	3
8	FW	トニーニョ	4	3	3	3	4	4





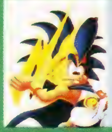
名古屋グランパスエイト

フォーメーション 4-3-3

リネカーを軸にした攻撃型チーム。守りがかなり不安。

背番号		選手名	走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	ハーフナー	4	3	4	5	5	5
3	DF	藤川	1	1	1	2	3	3
5	DF	高本	3	3	3	4	4	3
2	DF	小川	4	3	3	1	1	3
4	DF	江川	3	2	4	3	3	4
7	MF	米倉	3	2	3	2	2	3
8	MF	浅野	3	3	4	3	3	4
9	MF	ジョルジーニョ	4	4	5	3	4	5
6	FW	森山	3	3	2	3	3	3
11	FW	沢入	3	2	4	3	3	4
10	FW	リネカー	5	4	5	3	5	5





ガンバ大阪

フォーメーション 3-5-2

唯一の3-5-2タイプのフォーメーション。ペースをつかみやすい。

背番号		選手名	走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	本並	4	3	4	3	3	3
3	DF	賈	4	4	3	2	3	5
4	DF	和田	3	2	2	3	1	4
2	DF	梶野	2	1	2	3	1	3
9	MF	フラビオ	4	4	3	4	4	3
5	MF	山口(敏)	3	2	4	2	3	4
6	MF	久高	3	3	3	1	1	4
10	MF	永島	4	4	3	4	3	4
8	MF	松山	3	3	3	3	3	3
7	FW	礒貝	4	4	5	2	4	5
11	FW	ミューレル	4	3	4	3	3	4





サンフレッチェ広島

フォーメーション 4-4-2

パスワークの正確さと速さがウリ。反面、力押しのプレイはニガ手だ。

背番号		選手名	走力 通	走力 ド	キープ	キック力 通	キック力 シ	シュート
1	GK	前川	4	3	3	5	5	4
2	DF	田口	4	3	3	4	3	3
5	DF	片野坂	3	3	1	2	1	3
4	DF	柳本	2	1	1	3	1	3
3	DF	フォンデルブルグ	4	3	4	4	3	4
7	MF	森保	5	4	4	3	3	5
6	MF	ダニエル	3	2	1	3	1	3
9	MF	田中(哲)	3	3	2	2	2	3
8	MF	風間	4	4	4	3	3	4
11	FW	盧	4	3	4	3	4	5
10	FW	高木	5	4	4	3	4	5

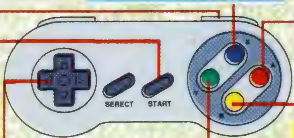


基本操作

L・Rボタン
Aボタンでキックした、ロングキックにカーブをかけられる。

Xボタン
センタリングに使用。ゴール前に浮き球を送るときはコレで1発!

Aボタン
ボールを持っているときはロングキック。持っていないときは敵にスライディングタックルをかけることができる。



スタートボタン
ゲーム中、いつでもポーズをかけることができる。

Yボタン
ボールを持っている時はシュート。ない時はタックル。

Bボタン
これと十字で味方にパス。ボールのない時はカーソルの切りかえ。

十字キー
選手の移動やボールを蹴る方向、センタリングで落とす位置を指定。

A・Yボタン特殊操作
浮いた球のそばで押すと、空中で打つダイレクトプレイになる。

Bボタン特殊操作
浮き球を取った瞬間に押すと、トラップの処理がすばやくなる。

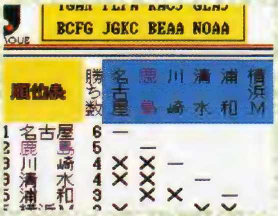
イケイケ9連戦! めざせ、リーグ優勝!

リーグ戦モードは、1チームを選んで他のチームとの勝ち数を競う。試合後の「ナムコットスポーツ」にもリーグの星取り表が掲載されるぞ。ちなみに、オプションモードで難易度や試合時間を変えても、このモードでは「5分・本気」だから注意。



⬆好きな1チームを選んでスタート。最初に対戦するチームは、どんな順番で選んでもよい。

⬇自分や他チームの勝敗数は、試合後に表示されるパスワードで保存・コンティニューできる。





⬅試合結果は、他のモードと同じく「ナムスポ」に出る。星取り表は次の面にあるので他チームの勝ち数にも目を通しておこう。

初心者卒業への基礎テクニック

この『プライムゴール』は、かなりやりやすく、COMの「本気」相手でもすぐに互角ぐらいにはなれるはず。でも、「サッカーゲームは初めてで、どうも自信ないな～」というキミのために『プライムゴール』での、わりに簡単な使えるテクニックを、今のうちから教えちゃおう!

1.チャージ&タックルは前方から

後方からチャージをかけても、なかなかボールは奪えない。特に真後ろからのスライディングはファウルを取られて危険だ。抜かれても深追いせず、カーソルを切りかえて正面から次々と当てよう。



⬇ファウルをしても、退場はないので安心……?



⬆タックルより十字キーで横から当たるほうが有効。

2.浮いたボールはすばやく処理!

ボールが高く浮いたら、フィールド上の×印に落ちるので早めに取りにいこう。しかし、浮き球を取る際は、スキが大きいためボールを奪われやすい。だが、ボールに触れた瞬間にBを押せば、足元に落とす速いトラップが使える。



⬅×印がボールの落下地点。落ちる位置がわかれば、対応も早くなってだいぶ有利になるぞ。



➡普通にトラップすると、ほとんど無防備なため、すぐ近くにいる敵に取られてしまう。

3.キーパーを引きつけてからシュート!



⬆オートのキーパーが落ち着いていたら、たいていはキャッチされてしまう。

⬇ゴール端へのシュートに跳びつき、キーパーが起き上がるまでがチャンス。



オートのキーパーがかなりうまく、1対1のノーマークになってもなかなか決まらない。ならばどうしたら点を取れるか。とにかく、キーパーの体勢を崩すのが先決と言える。

キーパーが弾いたボールを、すぐに拾ってのシュートとか、敵陣の奥でキーパーを引きつけてセンタリングで逆サイドから、という戦法が得点につながりやすいぞ!



⬅敵キーパーやDFを引きつけてから、センタリングだ!



⬅FWの多い4―3―3タイプのチームに向いているかな?

気分を変えてリフティングゲームで遊ぼう

オプションモードで選べるリフティングゲームは、1回につき1分ちょっとなので、軽く遊ぶのにちょうどいい。これもちょっとした練習ですぐ上達し、つい何度もやってしまう面白さがある。



⬆ボタン連射より、タイミングをつかんだ操作がカンジン。

⬇終わると、技術に応じたランクが出る。まあ、人並か……。







ヒューマン ベースボール Human BASE BALL

サッカーそしてプロレスと、SPGで傑作を出し続けてきたヒューマンが、ついにプロ野球にも進出してきた！

SFC	ヒューマン	￥8,600	8月6日発売	SPG	8M	P

球場全体をスクロール！ 奥行きのある3Dスタジアム

『ヒューマンベースボール』の特徴は、SFCの機能をフルに活かした独特の画面スクロールにある。普通、野球ゲームでは打者がボールを打つと同時にフィールド画面に切り替わるのだが、このゲームでは画面が切り替わらず、ボールとともにスクロールしていくのだ。これによって、ボールが投げられてからの流れが途切れることがない。より現実に近い目で追うような臨場感が味わえるぞ！



⬆打った！ 画面が切り替わり、野手がボールを追うフィールド画面になると思いきや…。

⬇画面はボールを中心にスクロールしていく。遠くに小さく写っていた野手も、次第に大きく見えてくる。

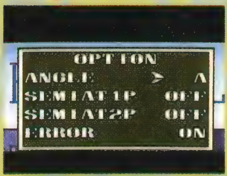




⬆スクロールして、画面は外野へ。ここでも、ゲームは切れ目なく再現され続ける。

2種類のモードもアングルを変えて、合計4モード!?

ハイ&ローの2アングルでプレイ



⬅オプションで視点の角度、エラーの有無などが選択できる。



⬅アングルをAにすると、こんな見下ろし型の視点となる。

最近の野球ゲームでは、エラーの発生や守備をオートにするかどうか、という点などの設定は常識。そしてこのゲームでは以上の設定機能に加え、試合を見る角度も2種類から選ぶことができるのだ。



➡少し低い位置から見る、アングルB。後ろのボードなどに注意。

試合モードも2種類だ

試合のモードは12球団からひとつを選んでCOM戦を勝ち抜くペナントモードと、1試合のみのCOMまたは2P戦のエキシビジョンモードがある。それぞれ、チームを選択した後は球場を4つの中から選んで試合開始だ。



⬆ペナントモードでは、試合ごとのパスワードでデータを記録・再開できる。



⬆エキシビジョンモードでは、同チーム同士での対戦も可能だ。

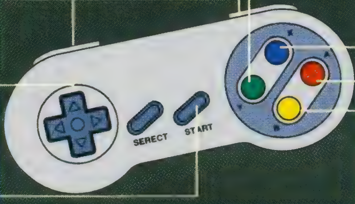
操作方法

L・Rボタン
打者のバッティングスタンスと、投球前の投手のプレート位置を決定する。

Yボタン
打者のスイング、投手の投球と、選手交替時などでの決定ボタンに使用。

十字キー
選手の移動や、投球時の球種、送球、走塁の塁指定などに使用する。

スタートボタン
試合中、タイムをかけるときに使用。オプション決定後にも使う。



Xボタン
バッティングで、バントするときに使う。守備では使用しない。

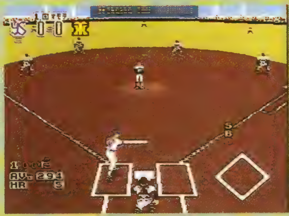
Bボタン
ランナーの進塁・盗塁、捕球した野手をベースに走らせるときに使用。

Aボタン
攻撃時にはランナーを帰塁させるのに使用。守備時には、牽制球や捕球後の送球に使用する。また、打球に向かって十字キーとこのボタンで、ファインプレーが出せる。

―今までにない、スピーディで緻密なリアル野球！―

スタンスとスイングを使いわけろ！

『ヒューマンベースボール』では、打者も位置だけでなくスタンスとスイングも操作できる。これによって、投手の幅広い球種に対応することや、「ライト方向にフライ」というような、場面による打球の打ち分けもグンとやりやすくなった。



⬆スイングの瞬間、十字キーの上下を押すことでレベル、アッパー、ダウンの3タイプを使いわけられる。



⬅投手に対し、体が開いたスタンス。内角の球に対応しやすい。



⬅バッターボックスに対し平行に立つ、通常のスタンス。



⬅身を乗りだした感じのスタンスで、外角の球に対応しやすい。

ファインプレーで切れ目ない攻防もさらに続く！



➡ファインプレーはやっぱり野球の華。どんな猛打球にも食らいついていけ！

『ヒューマンベースボール』の大きな特徴として、打球がそのまま内野、さらに外野へ伸びていくことはすでに紹介したが、それによって守備側もすばやく判断しなければならなくなった。

きびしくなった守備を助けるかのように、このゲームではファインプレーがかなり出しやすくなっているぞ。



⬆十字キーをどこにも入れないでAボタンを押すとジャンピングキャッチ。頭上を越すボールもバッチリだ。

⬇テンポのいい展開がこのゲームのウリ。すばやい守備で、試合のリズムをつかみとろう。



ピッチャーとランナーの駆け引きも、いっそうスリリングに！

画面切り替えがないことによる、特徴的な要素がもう1つ。投手が牽制球を投げたときも、そのまま送球されるためタイミングの見きわめがより重要になってくる。一方、ランナーのほうもリードの間隔を調節できるようになり、足を生かしやすくなっているのだ。



⬆普通の、バッティングシーンから…。



⬆いきなり牽制球！　ランナーは帰るタイミングを取りにくい。

⬇ランナーのリードは3段階に調節できる。これは小さいリード。





⬆こちらは大きいリード。盗塁しやすいが、刺されやすいことは言うまでもない。

クロスプレーの迫力も倍増！

野球の面白さの1つに、迫力あるスライディングがある。特に、ホームでのクロスプレーは得点がかかっているぶん、また格別。『ヒューマンベースボール』では、そんなド迫力のシーンも再現してくれるぞ。バックホームの捕球とホームインがほぼ同時のときはランナーがスライディングで突入するんだ。



⬅果敢に突っ込むランナーを、うまくアウトにできるか～!?

⬇なんと強烈なスライディング！　乱闘にならないといいけど。



監修はおなじみ加藤博一氏

ゲームの監修には『プロ野球ニュース』などでスポーツコメンテーターとして活躍中の加藤博一氏がついた。監修ポイントは各チームや選手ごとのパラメーター（全256人）、球場でのゴロの転がりかたなど。

「スポーツのヒューマン」に厳しいプロの眼が加わったのだから期待度は満点！野球ソフト界に旋風を巻き起こすか!?



⬆西鉄、太平洋クラブ、阪神、横浜大洋と渡り歩いた個性派。

赤丸チェック

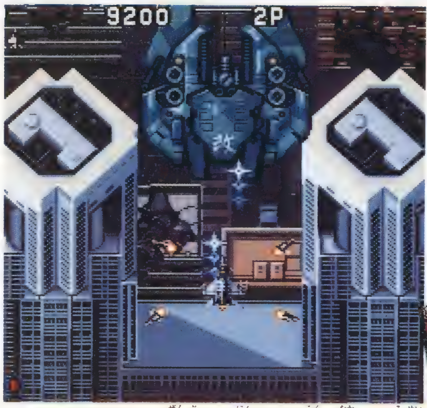


SONIC WINGS

昨年ゲームセンターで大ヒットした『ソニックウィングス』が、早くもSFCに登場することになったぞ!! リアルな戦闘機に臨場感タップリの各ステージ構成と、まるっきりミーハーな8人のプレイヤーキャラの組み合わせが、超絶妙な味を出している大傑作だッ!!

SFC	ビデオシステム	¥8,900	7月30日	STG	10M	—

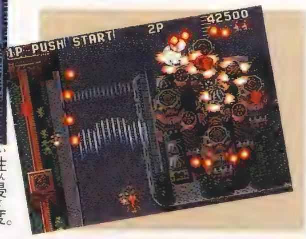
これこそSTGファンの求めるモノだ!!



⬆プレイヤーキャラは全部で8人。4カ国の中から個性あふれるキャラを1人選び、世界中の国(敵国…?)を侵略(?)するという内容。2人同時プレイもスゴい完成度。

ついに(…というか移植が早くてビックリなんだけど)あの硬軟派シューティングがSFCのラインナップに入ってしまう! ファンの人は少し悔しい気がするかもしれないけど、あのすばらしいゲームをゲーセンに行かない人にも知ってもらえる機会だ! と思って納得しよう(?)。

このゲームの魅力とは、爽快極まりない建物や砲台の破壊、一発形勢逆転のド派手なボンバー、そして個性あふれる愛すべきキャラクターたちなのである。

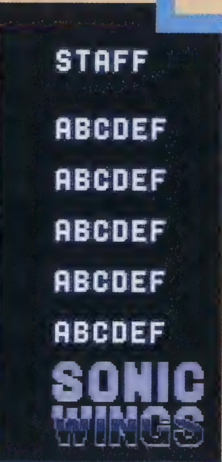




⬆ゲームの雰囲気を盛り上げる、リアルなボス。このようにカッチョええ実在の戦闘機がシブい演出によって表現される。デモ画面も一見どころか百見の価値アリ。

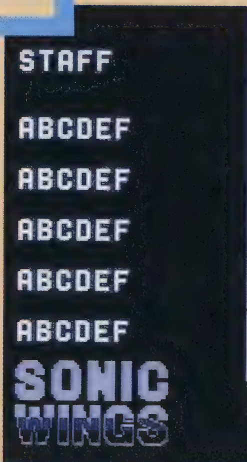
なぜ8人も!?





どうしてプレイヤーキャラが8人もいるのだ? と考えるかもしれない。8人といえばかの有名な『ストⅡ』もそうだよね。普通ゲームを1度クリアしてしまうと、飽きてしまうものだが、選択できるキャラが多く、それぞれに個性があれば、必然的に全キャラでクリアしたくなる。長く遊べるのだ!



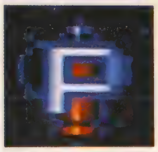




※画面は開発中のものです。

ITEM

パワー



パワーアップアイテムは特定の敵を破壊すると出る。これを取っていくことにより各機4段階までパワーアップ。最強状態で取ると1000点獲得（最強状態は一定時間たつと1段階パワーダウンする）。

ボンバー



キャラ機により全然個性の違う特殊兵器、ボンバーを補充するアイテム。最高5発までストックでき、それ以上取ると10,000点の大ボーナス。ボンバーによってはまるで危険回避にならないものもある。

金



アメリカ軍だと"ドル"が出現。



スウェーデンは"クローネ"。



日本を選択すると"円"が。



イギリス軍のときは"ポンド"。

キミの愛機となる機体は？

8機種もあるとさすがに迷うだろうが、各機それぞれに長所短所があるので、好みに合わせて選ぼう。

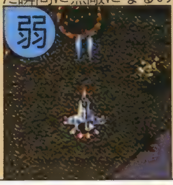
アメリカ　バランスNO・1



ブラスター・キートン(F—18)



機体スピードは速めでメインショットも最強状態は強いが、サブウェポンが少し非力。前方に向けてしか撃てないため、使い勝手もよくない。しかしボンバー"気化爆弾"は押した瞬間に無敵になるので危険回避には最適。





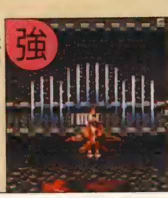
最強でないと、少し硬い敵に対して手こずってしまう。

キース・ビショップ(F—14)



スピードも速く、弾の幅もそこそこある。サブウェポンとして発射されるホーミングミサイルも非常に強く、接近すると連射が効くため実にバランスがいい。全体では1・2を争う使いやすさである。





最強でなくても2段階目で接近して撃つと非常に強い。

日本　アイドル&忍者!?



緋　炎(FSX)



日本だから忍者、という短絡的なキャラ設定が逆に新鮮だ。ノーマルショットが手裏剣の形をしていて、パワーアップすると多方向にホーミングが出る。また、特殊兵器は無敵の"忍者レーザー"だ（ナメとんのか）。





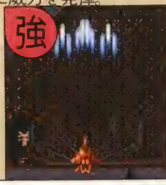
2段階は"手裏剣"で3段階目は"苦無(ナイフ)"

真尾　まお(F—15)



設定はアイドル歌手。自衛隊の1日司令官として来たが戦うハメに。移動速度は断トツでパワーはそこそこ。ボンバーはなんと敵の動きを止められるが、自機の攻撃力が低いので2人同時プレイのときに威力を発揮。





最強状態の持続時間は全キャラ中最短。使えない。

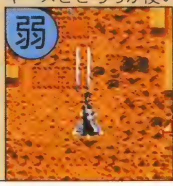
スウェーデン　デコボコンビ



コウフル・ザ・バイキング(AJ—37)



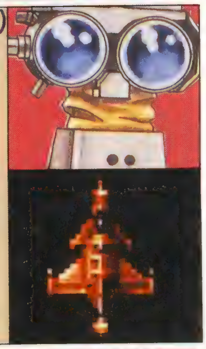
「AJ-37」を駆り、世界最強どころか宇宙最強をめざしている超自信家のバイキング(？)。パワーは、遠距離からの攻撃では最強。ボンバーも無敵になれるし、ボス戦に有効である。キースとどちらが使いやすいか、という感じ。





3段階目でも十分強いし、最強状態の持続時間も最長。

ティービィA—10(JAS—39)



なんとロボットが操縦している。サブウェポンの浮遊機雷は敵弾やザコ敵を防ぐのだが、特殊兵器が無敵にならないため、集中攻撃されると非常に苦しい。2人プレイ時にいると助かる、補助的役割の強い戦闘機だ。





最強だと機雷がウヨウヨ出てきて、なかなか安全。

イギリス　パワー大爆発!!



ウィリアム・シド・ブライド(AV—8)



最強状態の前方攻撃は超強力だが、いかんせん持続時間が短く、また移動速度は断トツに遅い。ボンバーも爆風が出るまでに時間がかかるし、かなりやり込まないと非常に使いにくい。が、彼のファンは多い。





強いが、弾の集中攻撃にあったら死ぬしかない。

リヴァー・N・ホワイト卿(IDS)



初老の紳士。サブウェポンが空中で長時間爆風を残し、移動速度の遅さとショットの間合の狭さをカバーする。ボスなどに撃ち込むとアッという間に大ダメージを与える。ボンバーも使えるので、なかなか優れた機種だ。





弱っちいようで実は3番目に優秀なキャラだ。

音速通信　うっき〜♬　異常に速いペースでACの92年度ベストSTGがSFCに登場!!　しかもかなりの完成度で、長い間楽しめそうだぜ！　というわけで読者のみんなのお便り待ってます。SFCひさびさの「遊べる」シューティングだから、みんなで超プッシュしようぜっ！（どわぁふ）

先取り大攻略 part3
第3次スーパーロボット大戦

本誌オススメの『第3次〜』が、ついに発売！　前々回から続けて攻略している記事を参考にプレイしてね。

SFC	バンプレスト	¥9,800	発売中	SLG	12M	B



中盤から後半へ！　無敵ロボット軍団の仁義なき戦い!!



➡敵のHPが10、000以上越えると、表示されないのだ。



⬅クワトロを仲間にするときは、最初のシナリオが肝心なのだ。

本誌の攻略も今回で3度め。すでに30本ものシナリオを紹介してきたけれど、今回の記事でようやく後半戦に。敵のユニットも強敵がゾロゾロ出現し、苦戦は必至だ。ローテーションを組んだり、出撃するものを固定したりして、キャラのレベルを確実に上げておこう。

また、ソフト発売直後ということで、とっておきのアドバイスを2つ。1つはクワトロが仲間になるかどうかで、ルートやイベントが大きく変わること。最初は仲間にしてプレイするほうがオススメ。あともう1つは、ターン数。とにかくムダに費やさないようにね。

シナリオチャート

仲間になるキャラがここでほぼ出そろう。

コンスコン強襲（ここは前回で攻略）
- 『追撃戦』をクリアしていれば → ㉛ソロモンの悪夢
- 『追撃戦』をクリアしていなければ → ㉜魔装機神

㉛ソロモンの悪夢 → ㉝激戦のプレリュード

㉜魔装機神 → ㉝激戦のプレリュード

㉝激戦のプレリュード
- 『ソロモンの悪夢』をクリアしていれば → ㉞恐怖！　機動ビグザム
- 『ソロモンの悪夢』をクリアしていなければ → ㉟リューネ、そしてヴァルシオーネ

㉞恐怖！　機動ビグザム → ㉟リューネ、そしてヴァルシオーネ

㉟リューネ、そしてヴァルシオーネ → ㊱ジャブローの嵐

㊱ジャブローの嵐
- 北アメリカルート → ㊲陽動作戦
- アフリカルート → ㊳赤道直下

㊲陽動作戦
- バミューダルート → ㊵バミューダトライアングル
- → ㊶女スパイ潜入

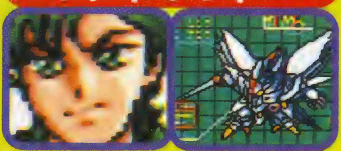
㊳赤道直下 → ㊴デザートストーム → ㊶女スパイ潜入

㊵バミューダトライアングル → ㊶女スパイ潜入

㊶女スパイ潜入 → ㊷ブロッケンの影

戦線に加わる新しい仲間たち

マサキ・アンドー



方向オンチのあわて者……という以外は、年齢や国籍など一切不明のオリジナルキャラ。魔法で作られたサイバスターを操縦する。

リューネ・ゾルダーク



DC軍創始者、ビアン・ゾルダークの娘。今のDC軍のやり方に反発して、仲間に加わるオリジナルキャラ。愛機はヴァルシオーネ。

剣 鉄也（つるぎ てつや）



マジンガーZより硬い、超合金ニューZのボディを持つ、グレートマジンガー。彼はそのパイロットで、どんなときも常に沈着冷静。

デューク・フリード



日本名は宇門大介。フリード星の王子だったがその星はもうない。3種類のスペイザーを駆使して活躍する、グレンダイザーの搭乗者。

シナリオチャート別攻略法第3弾！

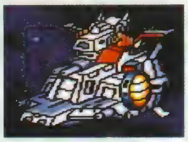
どんな敵が現われても大丈夫！ 戦いを有利に進める㊙戦闘講座!!

基本編

その1 回復できる場所は？

ＨＰやＥＮ（エネルギー）を回復できる場所は、ホワイトベースなどの戦艦の中。このほかに、宇宙ではコロニーや基地、地球では都市などがある。いずれも徐々に回復していくので、完全回復までには数ターン必要。ユニットにも、メタスやブルーガーなどの回復できるものがあるので、うまく活用しよう。





➡移動できる回復場所はこれだけ。死守すべし！

⬆空中でも、都市の上にいれば回復ができる。



⬅メタスやアフロダイＡなどは、ＨＰのみ回復が可能。だがブルーガーは、ＨＰ以外にＥＮや弾数を満タンまで回復できるんだ。

その2 精神コマンドを使いこなそう

精神コマンドは13種類。１人のキャラに最大６つまで使うことができる。どのキャラに何が使えるのか、よく把握して使いこなそう。



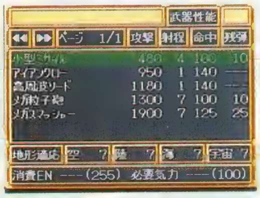
⬅ゲッターロボのパイロットたちは３人それぞれにコマンドがあり、消費ポイントも別々に使えるから、かなりトク。

精神コマンドリスト

- ●根性＝自分のHPを1/3回復する。
- ●ド根性＝自分のHPが完全回復する。
- ●熱血＝必ずクリティカルヒットになる。
- ●友情＝仲間全員のHPを1/2回復する。
- ●愛＝仲間全員のHPを完全回復する。
- ●激怒＝敵全員に10～1000のダメージを与える。
- ●必中＝命中率が1ターンの間だけ、100％になる。
- ●ひらめき＝回避率が1回の戦闘のみ、100％になる。
- ●気合＝気力を15ポイント上げる。使うごとにアップ。
- ●幸運＝1回のみ、得られる経験値とお金が2倍に。
- ●補給＝仲間の武器やENを完全回復する。
- ●集中＝1ターンの間だけ、直感力が50アップする。
- ●加速＝１回のみ、移動力が5アップする。

その3 敵の攻撃範囲は？

自分のユニットを動かすときは、まず敵ユニットの攻撃範囲を探るのが、ＳＬＧの常識。敵ユニットを自軍ユニットの攻撃範囲にうまく誘い込む、有利な戦闘を心がけよう。

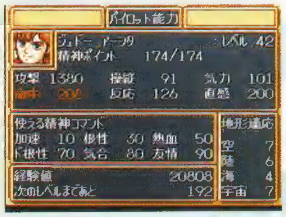


⬅とくに敵のボスユニットの場合、攻撃範囲と残りの弾数は必ずチェック。常に先手を取れるように。

その4 限界反応に注意

前号で口を酸っぱくして解説した、ユニットの限界反応。これが低いと、キャラの性能が十分発揮されないので、レベルアップごとに確認しよう。

➡限界反応が低いと、命中率が赤字に。お金をユニットの〝反応〟へ投資しよう。



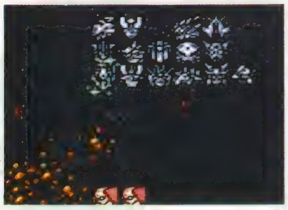
応用編

その1 範囲攻撃を連射する方法

一定範囲の敵ユニット全員に攻撃が仕掛けられる武器のほとんどは連射がきかない。武器を使った次のターンでは、エネルギーや弾を補給する必要があるんだ。そこで、ブルーガーをそばにおいて、武器を使ったあとすぐに補給させよう。次のターンも武器が使えるぞ。



⬅このような武器が連射できるようになれば、戦局を有利にすすめられるぞ。



➡ブルーガーの補給回数は３回。つまり、上の方法なら４ターン続けて撃てる。

その2 戦艦・ボスユニットは必殺技で!!



⬅必殺技は一定の気力が必要。精神コマンドで気力を上げて、技を使おう。



➡必殺技でビシッ！ ちなみに、一度上がった気力はEN回復以外、減少しない。

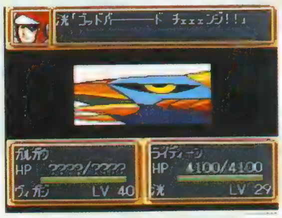
敵の戦艦やボスユニットは、パイロットのレベルも高ければ、ＨＰもかなり高い。当然、通常の攻撃では倒すのに時間がかかるし、手強い。そのような相手には、ダイターン３のような必殺技を持つユニットをぶつけよう。ダイターン３の場合、その必殺技はロンド＝ベル軍随一の破壊力を持つ。そのうえ連射もできるので、数ターン後には倒せるぞ。

その3 反応を高めて2回攻撃だ!!

キャラにはさまざまなパラメータがあるが、中でも〝反応〟は非常に重要。なぜならこの数値が130を超えると１ターンに２回行動できるようになるからなんだ。

ガンダムなどＭＳ系ならレベル30台後半から、ライディーンなど大型ユニットは40台後半から可能になる。また、回復能力を持つユニットにはぜひ２回行動できる人を乗せたい。

➡必殺技を持つユニットが連続攻撃できれば、もう怖いものはナシ！





⬅回復ユニットは３体だけ。でも２回行動できれば、６体いるのと同じことだ。

中盤～後半にかけての最強軍団シナリオ戦史

31 ソロモンの悪夢　新戦力で戦うぞ！

前号のロンド＝ベル軍は、シナリオ㉚『コンスコン強襲』において、みごとＤＣ軍のコンスコン隊を撃破！　異星人の攻略拠点の１つとなっているソロモンへ侵攻した。

それにあたって、ロンド＝ベル軍は戦力を強化する。まず、前シナリオのクリア直後に入手したνガンダムが新戦力として加入。さらに戦艦のアーガマが、ネェル・アーガマに代わり、戦闘中にはマサキが搭乗するサイバスターが応援に。こうした戦力の加入によって、将来予想される激戦でも、十分に戦えるんだ。

さて、ストーリーとしては、異星人軍と手を結ぶバスクに、同じＤＣ軍のガトーが反発する。これにより、ガトーは軍から孤立してしまうことに…。



➡敵からのビーム攻撃を受けつけず、攻撃力も極めて高いνガンダム。



⬅バスクと決別したガトーは、彼に核攻撃をしてロンド＝ベル軍を援護。

イベント情報

●シナリオ㉔『サイド１の激闘』でＤＣ軍のガトーを助けていれば、２ターン目に彼が登場。異星人とバスクの率いるＤＣ軍に対して、アトミックバズーカを使う。

●４ターン目、ガトーが核攻撃をしていたら、異星人軍のヴィガジ撤退。

●４ターン目、マサキのサイバスターがロンド＝ベル軍の援軍として登場。

シナリオ33へ

32 魔装機神　オリジナルキャラ登場


⬆サイバスターの範囲攻撃は、百式やＺＺより広範囲。この攻撃で敵のＨＰを削ってから、総がかりで攻めれば楽勝だ。

➡敵の数は多いが、全滅させる覚悟で。お金もタップリ入って来るはずだ。

シナリオ㉖『ルナⅡ攻防戦』以来、ここでは再びＤＣ軍のガトーと共同戦線で、異星人軍と戦うようになるぞ。



ロンド＝ベル軍の戦力は、㉛『ソロモンの悪夢』とほぼ同じ。サイバスターの登場が若干遅れるだけだ。

さてそのサイバスターだが、利用価値はかなり高い。周辺６マス以内の敵すべてにダメージが与えられる武器を持ち、移動したあとでも使用可能だぞ。連射もきくので、心強い戦力になるんだ。

イベント情報

●クワトロが仲間だったら、異星人軍のほかＤＣ軍のガトーとカリウスが。いなければ、さらにシャア、ララァがＤＣ軍に加わる。また、メッセージも異なる。

●ＤＣ軍には攻撃できない。

●６ターン目、マサキのサイバスターがロンド＝ベル軍の仲間に。

●６ターン目、異星人軍の援軍が出現。

シナリオ33へ

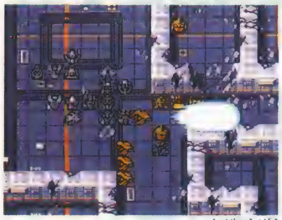
33 激戦のプレリュード　強敵・ガルガウとの一戦！

異星人との戦闘の舞台は、ソロモン内へ。かつて、ルナⅡ内で戦って以来の室内戦になるんだ。室内での制限は、そのときと同様、戦艦や、ブルーガーなどの飛行タイプのユニットが出撃できないこと。ただＨＰやＥＮ回復は、エネルギータンク上でできるので心配はいらないぞ。



➡敵が集まりだしたら、まとめて攻撃。この奥にガルガウがいるぞ。

さて、このシナリオでの最大の問題は、異星人軍のボスユニット・ガルガウの強さ。ＨＰが？となっているうえ、パイロットはレベルがダントツに高いヴィガジだ。このユニットはビーム攻撃が効かないうえ、攻撃力がバカ高いので、攻めるときは慎重に。


⬆コイツにはファンネルや直接攻撃で。ＨＰが低いユニットは戦うな！

イベント情報

●ガルガウはＨＰが80％以下になると、次のターンでマップ上から撤退。

●シナリオ㉛『ソロモンの悪夢』でガトーが核攻撃をしていれば、㉞『恐怖！機動ビグザム』へ。それ以外は㉔『リューネ、そしてヴァルシオーネ』へ。

シナリオ㉛をクリア シナリオ㉞へ

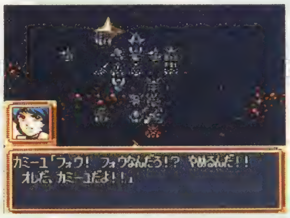
シナリオ㉛をクリアしていない シナリオ㉟へ

34 恐怖！機動ビグザム フォウを説得せよ！

ソロモンから出撃しようとするロンド＝ベル軍の前に、ドズル・ザビ率いるＤＣ軍が待ち受けていた。その中には、彼らにさらわれてそのまま洗脳されたフォウもいる。彼女はサイコガンダムに乗り、かなり手強い相手となっているが、カミーユに説得させれば、攻撃はまったくしてこない。そしてサイコガンダムを破壊すれば、次のシナリオから彼女が仲間に加わるんだ。残念ながら、サイコガンダムは入手できないが、彼女の戦力は超エースクラスだぞ。

このあと、敵の数が少なくなると、ドズルがビグザムで登場。ガンダム系ユニットでは、反撃されてやられる可能性が大きいので、装甲が厚いユニットで戦おう。

またビグザム出撃のとき、ある条件を満たしていると隠しイベントが…。



➡フォウは先頭に立って進撃するので、説得しやすい。



➡ドラマを思いださせるビグザムの出現。強敵だぞ。

イベント情報

- カミーユはフォウを説得することができる。
- DC軍のユニットが15本以下になると、ハマーンとドズルのメッセージ。
- DC軍のユニットが8体以下になると、再び2人のメッセージ。その後、ドズルがビグザムで出撃する。

シナリオ35へ

35 リューネ、そしてヴァルシオーネ DC軍の裏切り者

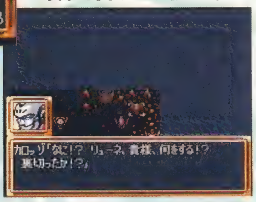
ロンド＝ベル軍が地球へ向かう途中、１体のロボットに襲撃された。それは、かつて異星人襲来にそなえてＤＣ軍を創立したビアン・ゾルダークの娘、リューネが乗ったヴァルシオーネだった。彼女は前作で倒された父のカタキを、１人で討とうとしているのだ。

だがそこへ、ＤＣ軍が出現。彼女は、残虐な今のＤＣ軍に反旗をひるがえし攻撃を仕掛ける。そして、ＤＣ軍が全滅したあと、再びロンド＝ベル軍に戦いを挑む。この時、無条件にヴァルシオーネを倒せば、リューネはロンド＝ベル軍に仲間として加わるぞ。



⬅リューネは操作できないので、敵にやられないよう、かばうようにして戦おう。コツは、ザコを残して彼女と戦わせ、ボスは我軍で叩くんだ！

⬇初登場の指揮官・カロッゾ。彼の乗るボスユニット・ラフレシアはなかなか硬い。ビーム攻撃も受けつけないぞ。



イベント情報

- DC軍との交戦中、リューネに攻撃を仕掛けなければ、彼女も攻撃してこない。
- DC軍を壊滅させてリューネが生き残っていると、彼女はロンド＝ベル軍と決着をつけようとする。このとき彼女を倒せば仲間に。ただし、１度でも彼女を攻撃したことがあると仲間にならない。
- シナリオクリア後、ライディーンに新しい武器が開発される。

シナリオ36へ

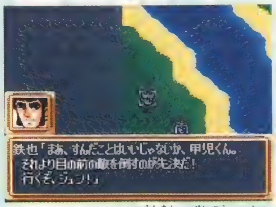
36 ジャブローの嵐 グレートマジンガー登場！

ロンド＝ベル軍は地球へ降り立ち、ジャブローへ。だが、そこは異星人軍に襲われ、完全壊滅していた。

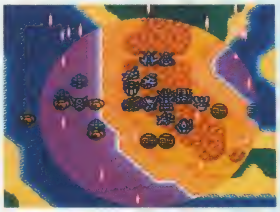
異星人軍の数は多く、ロンド＝ベル軍の左にある大河を渡って進撃してくる。ヴァルシオーネなどで周りの敵のＨＰを削り、撃滅しよう。しばらくすれば敵の側面から、剣鉄也のグレートマジンガーと炎ジュンのビューナスＡが登場。そのまま敵に攻撃を仕掛ければ、短いターン数で攻略が可能だ。



⬅敵の中には、ゲッタークルーのなじみ深い胡蝶鬼がいる。説得をすれば、仲間に加わるぞ。



⬆マジンガーＺを上回る性能を持つグレート。今後の活躍が楽しみ。


⬅ヴァルシオーネをさっそく使用。水中の敵にきかないのが残念。

イベント情報

- ゲッタークルーが2回説得すると、胡蝶鬼はロンド＝ベル軍に加入する。
- 5ターン目、グレートマジンガーとビューナスAがロンド＝ベル軍の仲間として登場。
- 5ターン目、異星人軍のヴィガジが出現。だが、7ターン目には撤退する。
- シナリオクリア後、コンバトラーVに新兵器開発。

北アメリカルート シナリオ37へ
アフリカルート シナリオ38へ

37 陽動作戦 グレンダイザーを援護しろ

マップの下方にＤＣ軍が出現。今までのシナリオと比較して、決っして多くはない戦力のＤＣ軍だが、それを相手にしているのが、デュークの乗るグレンダイザー１機だけなら話は別。実際のところ、１体だけで戦うのはムリなので、マップの右上にある都市部へ逃げよう。都市のそばにロンド＝ベル軍が援軍として登場するので、力を合わせて戦うのだ。

グレンダイザーに援軍が加われば、あとはそれほど難しくない。次第に集まって来るＤＣ軍を、確実に１体ずつ破壊していけばいいんだ。レベルの低いキャラを出撃させて、経験値稼ぎさせるのもいいぞ。



⬅このように敵が集まってきそうなところは、絶好の攻略拠点だ。



➡オデッサ作戦に参加しようとして、敵に見つかったデューク。

イベント情報

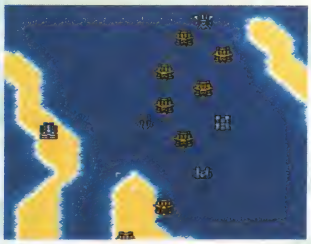
- ３ターン目、ロンド＝ベル軍のひびき洸と兜甲児が援軍として登場。
- ４ターン目、DC軍のブランが援軍として出現。
- ５ターン目、ロンド＝ベル軍が登場。
- ブランとデュークのグレンダイザーが戦闘に入ると、メッセージ。

バミューダルート シナリオ40へ
北アメリカルート シナリオ41へ

38 赤道直下 異星人軍のミディアを撃滅！

シナリオスタート直後、配備されているのは、分離したコンバトラーＶのバトルマシンが５機のみ。そして敵は、異星人軍のミディアが10機だけなんだ。ミディアは画面の左側へ逃げようとするので、早く撃墜してしまおう。

ただし戦闘機なので、敵の反撃をモロに喰らうと、一撃で破壊されるのがオチ。精神コマンドの〝ひらめき〟を使って回避したり、〝熱血〟で攻撃すれば、半分以上のミディアを撃破できるぞ。



⬆ロンド＝ベル軍が来るころには、ほとんど逃げられちゃっているんだ。



⬅攻撃をするのはいいけど、敵の反撃には注意。精神コマンドを使って撃墜しよう。



⬅ミディアは、お金をたくさん持っているから破壊するほど得なんだ。

イベント情報

- スタート直後の初期配置は、コンバトラーＶのバトルマシンだけが出撃。
- ５ターン目、ロンド＝ベル軍が到着。このときまでに、バトルマシンが５機とも健在なら、コンバトラーＶに合体。
- 異星人軍のミディアを何機撃墜したかにより、ずっとあとのシナリオ『オデッサ・デイ』の援軍の数が決まる。

シナリオ39へ

39 デザートストーム デュークが援軍に！

ＤＣ軍同士が戦っている情報を得て、ライディーンとコンバトラーＶ、そしてサイバスター、ヴァルシオーネの４機が偵察に出動。だがそれはワナで、多数の敵ユニットが彼らを取り囲むんだ。これを突破するには、敵を引きつけて必殺技や範囲攻撃を使わないと難しい。あとのことは考えず、周りの敵を全滅させることだけを考えよう。

また、３ターン目にはロンド＝ベル軍の本隊が、ボスユニットの近くに登場。そのあとデュークのグレンダイザーも、本隊の下方に援軍として現われる。これだけの戦力があれば、２～３ターンでボスユニットと、その周りの敵たちを蹴散らすのはカンタンだぞ。



⬆敵ユニットに囲まれた４機。さて、どう突破する!?



➡ボスユニットは、暗黒大将軍。もち、ビームは無効。

イベント情報

- スタート直後の初期配置は、ライディーン、コンバトラーＶ、サイバスター、ヴァルシオーネ。
- ３ターン目、ロンド＝ベル軍が到着。
- ロンド＝ベル軍の出撃メンバーにゲッターロボが入っているかどうかで、DC軍の鉄甲鬼のメッセージが変化。
- ５ターン目、デュークがグレンダイザーに乗って登場。

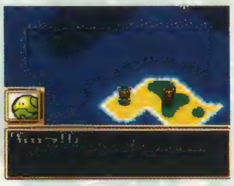
シナリオ41へ

40 バミューダトライアングル 時間の流れが2倍に！



➡ピグドロンのそばへ行くまでに、もう5ターン目。マゴマゴしていると、トンでもない時間が流れるぞ。

サイバスターが異変を感じたため、ロンド＝ベル軍は魔の三角地帯と呼ばれる、バミューダ地域へ。そこにいたのは、1体の異星人・ピグドロンだけだった。楽勝！　と思うのは当然だが、実はこの地域で流れる時間は通常の2倍。倒すのに10ターンかかれば、20ターン分進んだことになるから、要注意。さらに、ピグドロンを攻撃すると、コイツは2体に分裂するぞ。とにかく必殺技をバンバン決めて、短時間で倒してしまおう。





⬆ピグドロンにビーム攻撃は禁物。吸収してHPにするぞ。

⬅ピグドロン分裂！　しかし、これ以上は増殖しないんだ。

イベント情報

- ●ピグドロンに攻撃を仕掛けると、1度だけ分裂して2体になる。
- ●1ターン目以降、3ターン、5ターンと奇数ターンで時間が進んでいく。
- ●シナリオクリア後、ライディーンの新兵器が開発される。

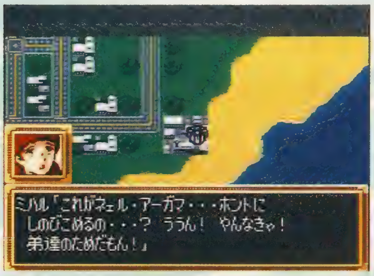
シナリオ41へ

41 女スパイ潜入 限られたメンバーで防衛だ！

このシナリオでは、ドック内にいる戦艦ネェル・アーガマは移動することができない。だから、出現するDC軍に集中攻撃を受けるようになるぞ。さらに、途中までは出撃するメンバーも限られているので、苦戦確実なシナリオなんだ。

そのうえ、DC軍はネェル・アーガマの右横にある海から進撃してくるので、敵のほとんどが水の中から攻撃してくる。だから、ビーム攻撃ができないうえに、サイバスター以外の範囲攻撃も通用しないぞ。できる限り、敵を陸地に上げて叩き潰そう。

また、今大戦初登場、カミーユの宿敵ともいえるシロッコが、ジ・Oに乗って登場。2回行動するんだ。



⬆ここから動けない、ネェル・アーガマ。そのそばで、カイとミハルのエピソードが発生。



⬅彼のビーム攻撃は超強力。νで対応しよう。

イベント情報

- ●出撃可能な主なメンバーは、レコア、甲児、ジュドー、豹馬、クワトロ、デューク、リョウ、リューネ、マサキなど。
- ●4ターン目、カイとミハルのメッセージ。
- ●5ターン目、残りの仲間たちが出撃可能に。
- ●5ターン目、DC軍の援軍として、シロッコとサラ出撃。このとき、シナリオ52『追撃戦』をクリアしていれば、シロッコとレコアのメッセージ。

シナリオ42へ

42 ブロッケンの影 レコアが単身突破！



⬆レコア突撃！　その彼女の心の中は、誰もわからないのだ……。



➡いっぱいに敵を引きつけ、このあと総攻撃。一掃すれば気分爽快！

シナリオの冒頭で、レコアが勝手にメタスで出撃する。そして、同じマップ上のDC軍・シロッコに突撃するんだ。結果はというと、火を見るよりも明らか。一撃で撃墜されたレコアはそのままDC軍に連れ去られてしまうぞ。フォウの洗脳という前例もあるから、今後の彼女が心配だ。

撃墜されたメタスも、このシナリオではもう使えない。本来、回復系ユニットが少ないうえに、移動力の高いメタスが使えないということは、それだけで不利なのだ。

また、敵のパイロットのレベルがけっこう高い。これも不利な条件の1つだが、戦い方によっては、我軍のレベル向上が望めるぞ。

イベント情報

- ●シナリオ52『追撃戦』をクリアしていれば、ロンド＝ベル軍のレコアがメタスに乗って、DC軍のシロッコへ突撃する。そしてメタスが一撃で破壊され、レコアは連れ去られてしまう。
- ●2ターン目、シロッコが撤退する。しかし、DC軍のサラが倒されていたとき、彼は攻撃を仕掛けてくる。

戦いはまだまだ続く


T&ESOFT
SWORD WORLD SFC
TM
ソード・ワールドSFC
心熱き、夏が来る。


いよいよ、旅立ちの時が来る。
心熱く、夏を待ちかねた冒険者たちよ、
今こそ己の精神と力を解放し、
フォーセリアに新しい歴史を刻み込め。
志茂田景樹・WINK
SWORD WORLD SFC
ソード・ワールドSFC
T&E SOFT
日本史上、最高のテーブルトークRPGを原作に誕生。
だから、●シナリオが面白い。●キャラの成長が楽しい。●バトルが奥深い。
※原作文庫本の売り上げ総数、国内最高の300万部。
8月6日、壮大な冒険ファンタジーの幕が開く。
■スーパーファミコンソフト 12M+バッテリーバックアップ 標準価格9,800円(税別)
©1993 T&E SOFT/グループSNE
株式会社 ティーアンドイーソフト ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。



イラスト　恩田　尚之



WORLD HEROES

ワールドヒーローズ



SFC	サンソフト	¥9,600	8月12日発売	ACT	16M	—

熱い8人の英雄達が戦う『ワールドヒーローズ』だけど、もう使うキャラは決まったかな？ 今回はタイプ別キャラ紹介だ！ 君の性格にあったキャラを選ぼう。

守るも攻めるもキャラしだい

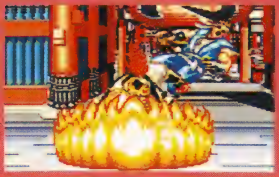
攻め型

何が何でも攻めて、相手をぶっ倒したい君に！

敵に攻撃を喰らおうが、かまわずガンガン攻めて、相手をＫＯして勝ちたい君たちにお勧めのキャラだ。もちろん飛び道具なんか持っていないぞ！







◀ドラゴン

⬅操作の簡単さはピカイチ。うまく攻撃すれば、連続してKOさせることもできるぞ！

◀マッスル・パワー

⬅マッスルボンバー→トルネードブリーカーでハメられる。攻めるのを止めたら負けだ！

◀J.カーン

⬅蒙虎覇極道とスライディングで、遠距離からバンバン突っ込め。頭突きもいいぞ！

攻撃タイプのキャラは、一方的に攻めまくってこそ意義がある。このタイプの３キャラは、守り型のキャラには弱い。しかし、強引な跳び込みと、鋭い読みで一気にたたみかけよう。

中間型

状況に応じた柔軟な戦いができるあなたに！

攻める時は攻め、受ける時は受ける、その時に合った戦いを好むあなたには、攻めてよし、守ってよしの②キャラを推薦させていただく。





◀ハンゾウ

⬅攻める時は、跳び蹴り→アッパ→烈光斬の三段攻撃だ。攻め方はフウマも同じだ。

◀フウマ

⬅守る時は、烈風斬で敵を跳び込ませて、炎龍破で撃墜だ。守り方はハンゾウも同じだ。

ハンゾウとフウマは、攻守に優れているが一つ弱点がある。それは、飛び道具のスキが大きいことだ。そのせいで、攻め時と守り時を理解しなければいけない。逆に言うと、柔軟に戦わないと負けてしまうのだ。

守り型

体力差でも勝てればいい、クールな戦いを好む人に！

どんなに非難されようと、勝てばいいと思っている、待てば果報の日和ある人たちに送るのは、個性派揃いの３キャラだ。たまには攻めろよ！







◀ジャンヌ

⬅オーラバードを撃って、跳んできたところを、強キックやフラッシュソードで撃墜よ。

◀ラスプーチン

⬅空中ファイヤーボールをうまく撃てば、敵は近づくことすらできないぞ！

◀ブロッケン

⬅手足を伸ばして、チクチク攻撃。強キックも恐ろしい対空兵器になるぞ。

守り型のキャラ３人は、実はとても強い。対戦で絶対に勝ちたいのなら、この中の誰かを選ぼう。しかし、あまりひどい攻めをやると、友だちに嫌われるぞ。








光の獅子
ALBERT ODYSSEY
闇の王
—アルバート オデッセイ—
©サンソフト
吼れ、獣神!!
正義と闘志の雄叫びを上げろ!!
勇者"ゴート"の怒りの炎が
今、神秘のベールの謎を明かす…!?
第8話「聖炎の変身」
決戦!!光の獅子vs闇の王
熱くなる超・感動RPGマンガ
大反響のカラー展開に加え、今回は…
噂の"3人娘"いよいよ名前発表っ…!!
● ストーリー原案 サンソフト ● 作画 武林武士



魔王の猛攻撃!!激戦の窮地の中、ゴートの身体に異変が…!?



前回までのお話

闇の魔力に憑依され魔王と変貌してしまったグローバス王を倒すべく、重臣たちと共に闘いを挑んだ王女〝ネッサ〟と勇者〝ゴート〟ではあったが、あまりにも強大すぎる闇の魔導の力の前に翻弄されてしまう。参謀〝ギール〟の裏切りも追い討ちをかけ、侍女(3人娘)たちの援護も甲斐なく肉体・精神共に深手を負ってしまう。その時、ゴートに何かが…

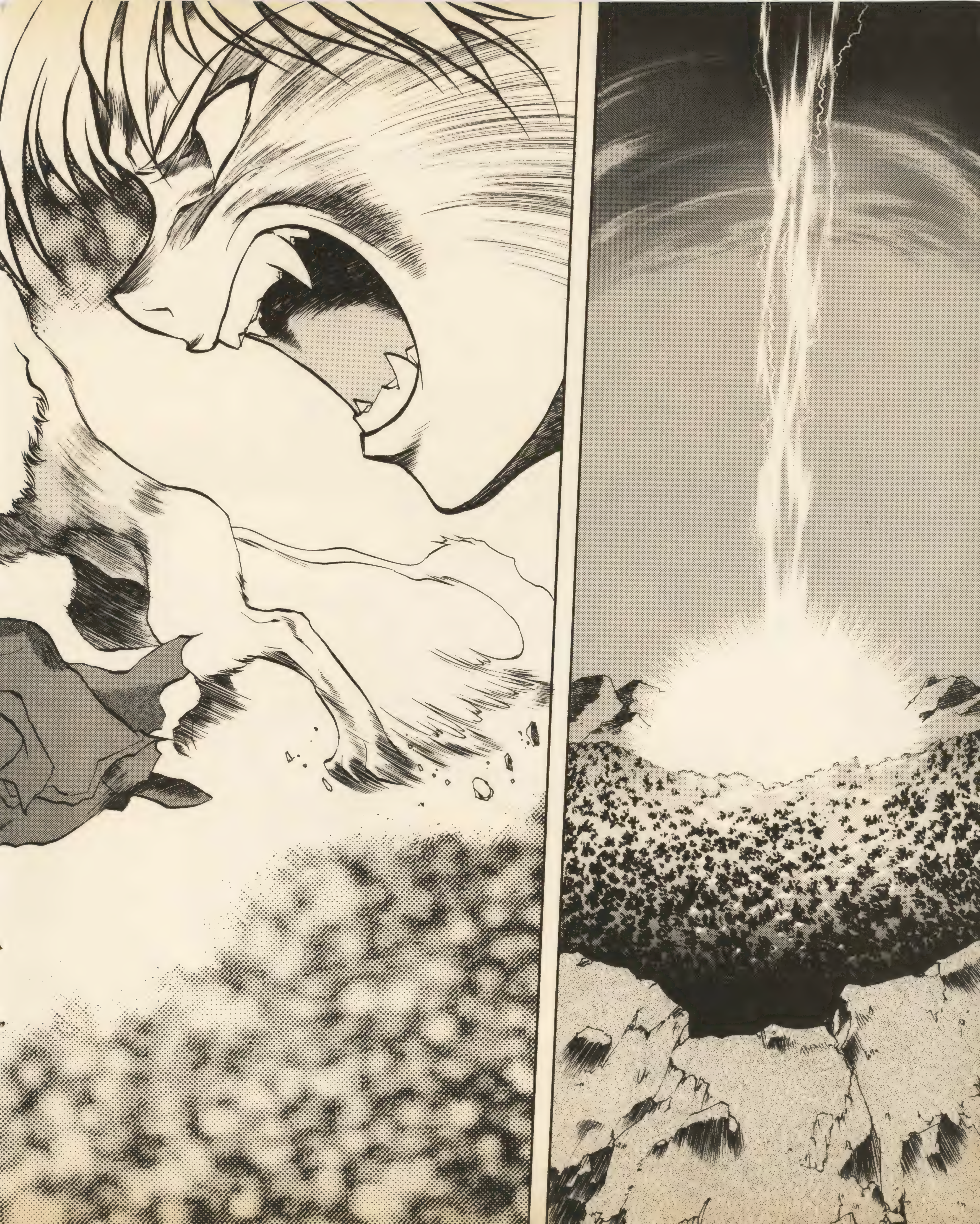

闇ノモトニ!!
戯れ言をいうかあっ!


ぐはっ!!
きっ さまああっ!


は…ははは
思い知ったか
この力に
かなおう者
など……
なっ…!?


すっ…水晶よ
もっと力を……
ばか…な
この期に及んで…
この期に及んで
わしを見放すと
いうのかっ!?







お知らせ

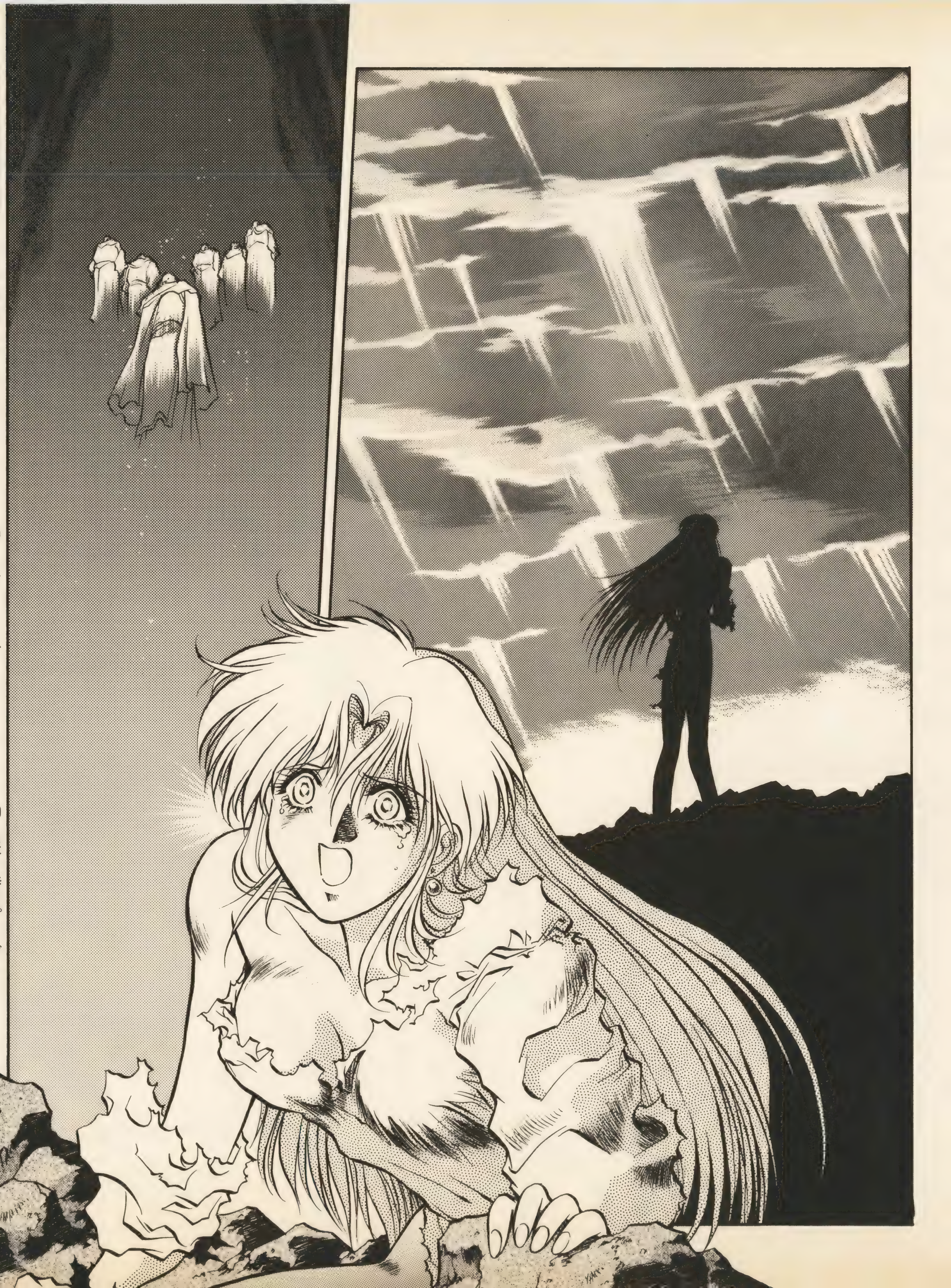
✉「光の獅子 闇の王」の感想と似顔絵(特に例の3人娘)を大募集します。ふるってどんどん応募してネ♡



●侍女たちと夏を楽しみたい（笑）…無休の武林先生に愛とはげましのお便りを!!

プレゼント

マンガ大好評につき、サンソフトより『アルバートオデッセイ』テレカを10名様に特別プレゼントします。御希望の方はマンガの御感想をお書きの上、編集部宛に御応募ください。

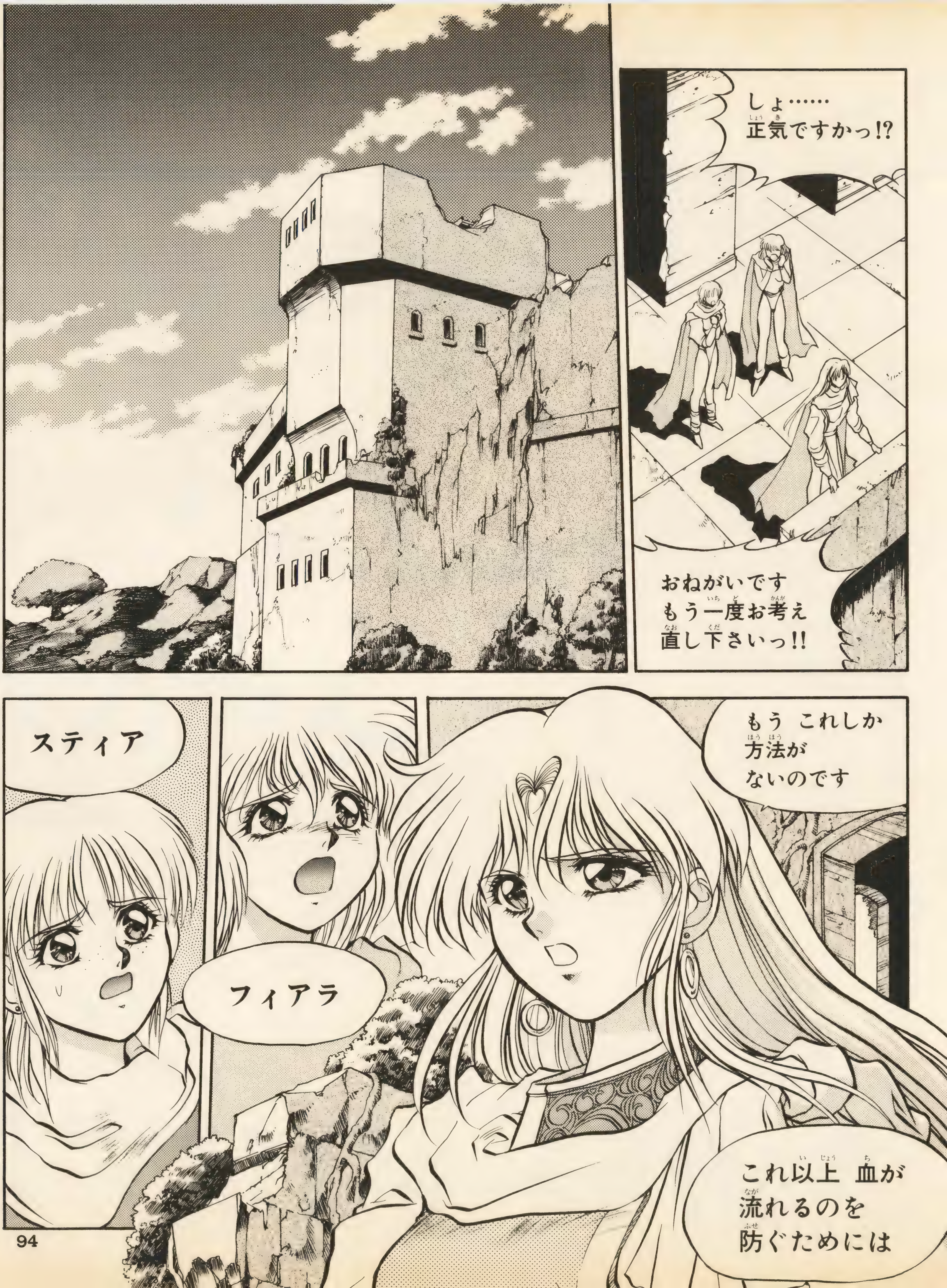


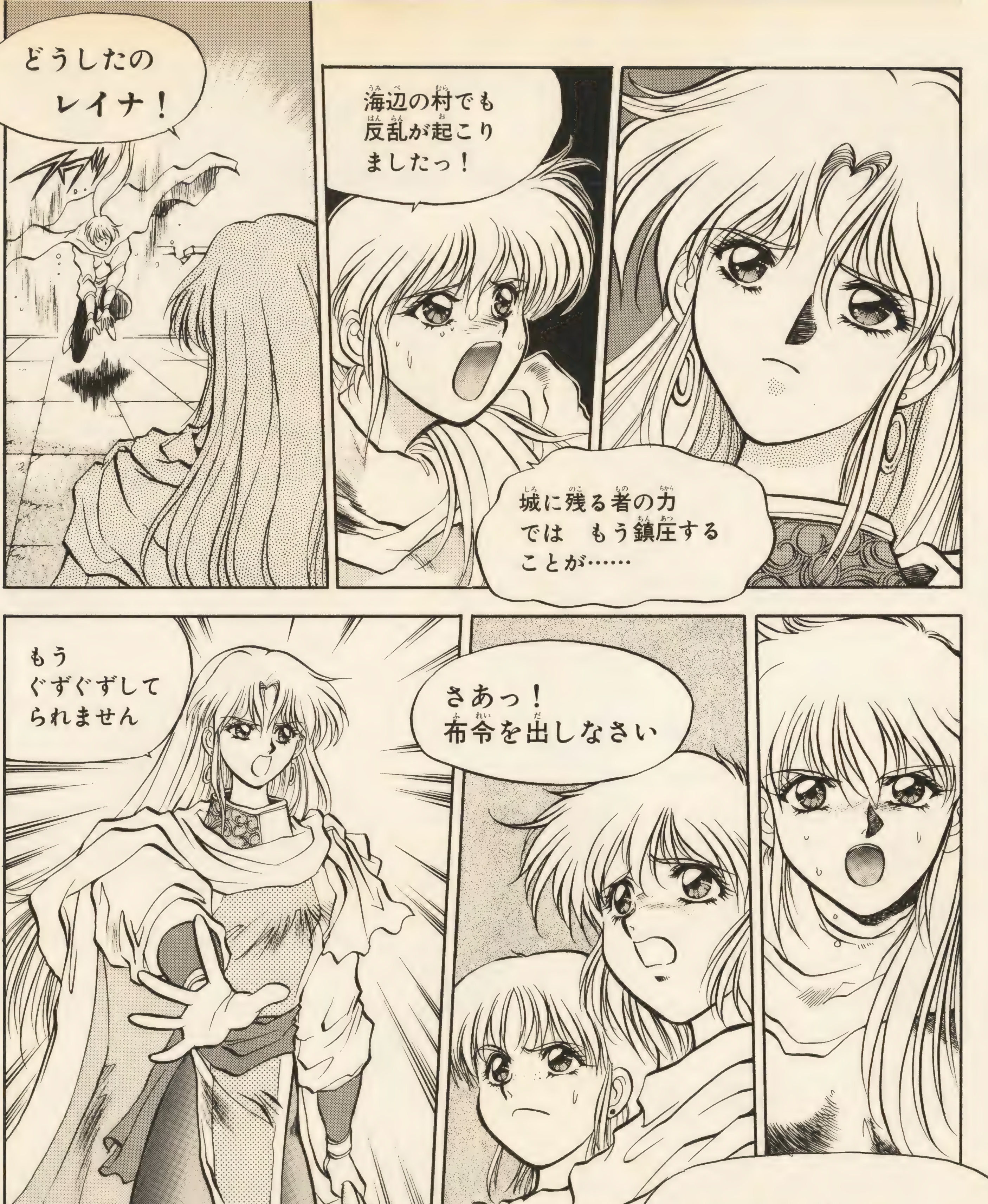


プレゼント

◆宛先は(勝)スーパーファミコン編集部「光の獅子闇の王」テレカプレゼント係まで。発表は発送をもって代させていただきます。たくさん御応募をお待ちしております。

●3人娘の名前募集に協力いただきました全国の読者の皆さん、本当にありがとうございました。厳選な作者の審査の結果…"スティア（ソバカスの娘）" "フィアラ（第4話でコケた娘）" "レイナ（ポニーテールの娘）"に決定しました。これからもネッサ&ゴート同様、機会があれば（『侍女たちの囁き』などで…）活躍の場を作ろうと思います。





3人娘の名付け親を紹介します　《スティア》大分のパウミラ様　《フィアラ》石川の上杉貴子様
《レイナ》茨城のすどうかすみ様．その他いろいろ考えて下さった方々も．ありがとうございました　武林拝

●決戦の末、燃え尽きたゴート…新生グローバスの革命は迫る!! 生き返るのか…!?



「勝SFC」第15号(8/20発売)に続く!!

真夏の夜の清涼剤！

JGMLで暑さを吹きとばせ!!

☆ラップの饗宴!

第1夜 7月30日(金)
GAMADELIC、スチャダラパー

☆ハイテクVSアコースティック

第2夜 7月31日(土)
ZUNTATA、たま

☆ハードロックな夜

第3夜 8月1日(日)
J.D.K.BAND、
PINK SAPPHIRE

3日間連続出演
戸田誠司
千葉麗子
パフ

開催まであと1週間というところまできたJGML、チケットの完売は目前！　スタッフもうれしい悲鳴を上げてるぜっ!!

角川書店グループのMイベント“GMF”が「コンプティーク」創刊10周年を記念して大幅にパワーUP。名前も“JAPAN GAME MUSIC LIVE”と新しくなって開催される。

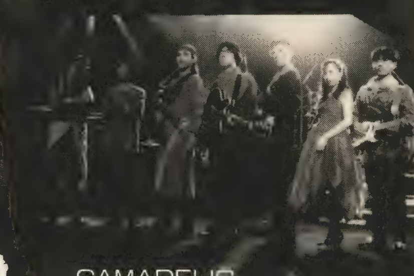
G MバンドとメジャーバンドのGMバンドとメジャーバンドの競演が生みだすライブ・パワーは、夏のけだるさを吹き飛ばしてくれることウケアイだっ!!

〔協賛〕キングレコード／ポニーキャニオン

〔協力〕ウィード／キューン・ソニーレコード／スタマック／スクール／タイトー／ティアントウェーブ／データイースト／東芝EMI／日本ファルコム／バーディソフト／バンデッド／フジミック／ポリドール／マイカルハミングバード

KADOKAWA PRESENTS
JGML
JAPAN GAME MUSIC LIVE
1993
COMPTIQ 10TH ANNIVERSARY


ZUNTATA


GAMADELIC

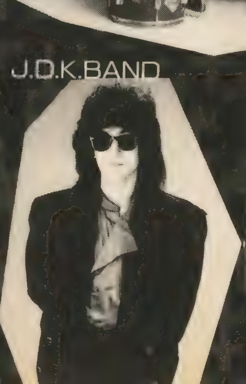
参加アーティスト


PINK SAPPHIRE


たま


スチャダラパー


千葉麗子


J.D.K.BAND


パフ

チケット
絶賛発売中!
前売り 3,300円
当日 3,500円
3日間通しチケット(特製テレカ付)
9,000円(すべて税込価格)
CNプレイガイド03(5802)9999 チケットセゾン03(5990)9999
チケットぴあ03(5237)9999 丸井チケットぴあ03(5385)9999

14号読者プレゼント　応募のきまり

P8、9の読者プレゼントに応募されるかたは、必ずP98、99の間にあるハガキを使用してください。このハガキ以外の応募はすべて無効となります。
応募方法は、まず表面に住所、氏名、希望商品名をひとつ書き、裏面のアンケートにお答えください。今号のプレゼント懸賞の応募締め切りは8月19日(当日消印有効)。発表は16号（9月10日発表）誌上で行ないます。
なお、この懸賞に当選されたかたは、雑誌公正競争規約の定めにより、本誌今号の他の懸賞には当選できない場合があります。

●アンケートハガキの記入方法

以下の質問について、該当する番号をB、HBなどの濃い鉛筆できれいに塗りつぶしてください。間違えて塗りつぶしても、消しゴムできれいに消せば大丈夫です。マークシート部分は機械で読み取りますので、折り曲げたり汚したりしないようにご注意ください。

●アンケートの質問項目

ハガキの裏面の質問に答えてください。マークシートの質問と答えは以下のとおりです。ハガキのあてはまる番号を塗りつぶしてください。

マークシートの記入例(必ず濃い鉛筆でご記入ください)
よい例　▬　悪い例　⌀　⌀　⌀

※また、ハガキに書かれた内容は本誌に掲載されることがあります。ご了承さい。

①今号で面白かった記事をあげてください。(3つ)
②つまらなかった記事をあげてください。(3つ)
③今後、付録にはどんなものがほしいですか？
　1．ゲーム攻略本　2．ゲームソフトカタログ
　3．裏技大全集　4．ステッカー
　5．ボードゲーム　6．その他
④今、持っているゲーム機は何ですか？
　1．スーパーファミコン　2．ファミコン
　3．ゲームボーイ　4．メガドライブ
　5．PCエンジン　6．ネオ・ジオ
　7．ゲームギア　8．リンクス　9．その他
⑤㊙スーパーファミコンの値段（490円）は高いと思いますか？
　1．高いと思う　2．少し高いと思う
　3．ちょうどいいと思う　4．安いと思う
⑥㊙スーパーファミコンの購読は？
　1．毎号買っている。　2．時々買っている
　3．初めて買った
⑦年齢
　1．11歳以下　2．12～14歳　3．15～17歳
　4．18～22歳　5．23～27歳　6．28～32歳
　7．33～39歳　8．40歳以上
⑧性別
　1．男　2．女
⑨学年、職業
　1．小学生　2．中学生　3．高校生
　4．短大生　5．専門学校生　6．予備校生
　7．大学生、大学院生　8．営業、販売職
　9．技術、生産職　10．事務職　11．自営、経営業
　12．公務員　13．教職　14．その他

1．『ドラゴンクエストⅥ』速報
2．HEAD LINE NEWS
3．新作ソフトレーダーチャート
4．ヒットチャート
5．『ミスティッククエスト』
6．『ストⅡターボ』
7．『トルネコの大冒険』
8．『任天堂ニューソフト』
9．『餓狼伝説2』
10．『カブキロックス』
11．『エースをねらえ』
12．『美少女戦士セーラームーン』
13．『Jリーグサッカープライムゴール』
14．『ヒューマンベースボール』
15．『ソニックウィングス』
16．『第3次ロボット大戦』
17．『ワールドヒーローズ』
18．連載マンガ「光の獅子闇の王」
19．誌上RPG「ドラゴンズヘヴン」
20．『スーパーマリオコレクション』
21．『聖剣伝説2』
22．連載4コマ「幼稚園戦記マダラ」
23．連載マンガ「漆黒のカース」
24．ソードワールドSFC
25．HOW TO WIN『バトルドッジボール』
26．HOW TO WIN『Sバックトゥザフューチャー2』
27．HOW TO WIN『全日本プロレス』
28．HOW TO WIN『デスブレイド』
29．HOW TO WIN『ヨッシーのクッキー』
30．ウラワザハイパーマーケット
31．ウンバボ共和国
32．マルカツ紅蓮隊
33．MACプレゼント
34．V GATE
35．どすこい曙橋
36．ニューゲーム
37．発車時刻表
38．4号連続「ストⅡターボトランプ③」
39．付録①「ストⅡターボ徹底大攻略後編」
40．付録②「MADARA 2 攻略ガイドブック」

マルカツスーパーファミコン12号プレゼント発表

①『ストリートファイターⅡターボ』ソフト
青森県　藤森健吾さん
東京都　田山　大さん
東京都　情野　満さん
東京都　高橋真夕さん
神奈川県　中路雄壱さん
愛知県　村田かおりさん
京都府　山崎直樹さん
大阪府　川瀬達也さん
兵庫県　幸田啓輔さん
島根県　佐々木亮さん

②『スーパーファミリーテニス』ソフト
岩手県　村上義和さん
宮城県　戸ヶ崎桂子さん
埼玉県　小野拓未さん
新潟県　佐藤綾子さん
福岡県　橘　龍一さん

③『ヨッシーのクッキー』ソフト
宮城県　村山奈保子さん
埼玉県　樫　竜太さん
埼玉県　小沢裕明さん
東京都　根津芳夫さん
福岡県　井上美沙さん

④スーパースコープセット
福島県　安生　敦さん
福井県　伊藤芳隆さん
大分県　前田　風さん

⑤『ドラゴンズマジック』ソフト
北海道　町平　正さん
秋田県　門間彬也さん
岡山県　出原泰彦さん
兵庫県　北村栄朗さん
兵庫県　西　真也さん

⑥『コスモポリスギャリバン』ソフト
千葉県　金子継記さん
東京都　山本浩慎さん
神奈川県　志村和明さん

⑦『トムとジェリー』ソフト
山梨県　小沢和毅さん
広島県　笹田芳恵さん
長崎県　松本健太郎さん

⑧『GP－1』ソフト
福井県　中山佳英さん
神奈川県　菅野義行さん
静岡県　森　崇彰さん
大阪府　堀田恒平さん
大阪府　志波義和さん

⑨『エイリアン³』ソフト
神奈川県　田辺昭男さん
静岡県　海野大樹さん
山口県　伊藤幸平さん

⑩『パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!』ソフト
千葉県　清野兼史さん
東京都　岩崎とも子さん
島根県　日下裕子さん

⑪『ワールドサッカー』ソフト
栃木県　木村信博さん
群馬県　安本　匠さん
埼玉県　中村英二さん
静岡県　海野公一さん
香川県　古市勝久さん

⑫『ソニックウィングス』テレカ
北海道　石谷勇也さん
宮城県　藤原真一さん
石川県　河合陽平さん
岐阜県　駒田旭洋さん
福岡県　上野　隆さん

⑬『NBAオールスターチャレンジ』テレカ
福島県　熊川秀市さん
東京都　小宮山学さん
新潟県　山口智史さん
京都府　三田直樹さん
大阪府　笹木　力さん

⑭ナグザットボールペン
北海道　金井久理子さん
神奈川県　宮川絵里さん
千葉県　工藤真梨子さん
新潟県　丸山正敏さん
兵庫県　川崎　瞳さん
埼玉県　立澤久仁子さん
静岡県　山田和幸さん
愛知県　川原仁志さん
岡山県　小田晃平さん
高知県　川村卓也さん

⑮『スーパーボンバーマン』コレカカード
茨城県　福島吉洋さん
神奈川県　蒲原利久さん
東京都　望月　悟さん
東京都　小玉　憲さん
奈良県　田中健太さん

⑯『エルファリア』ジグソーパズル
宮城県　田中孝次さん
福井県　新明貴志さん
茨城県　雨貝輝生さん
神奈川県　尾形修一さん
長野県　山口進也さん
愛知県　芦田祐一さん
兵庫県　南谷英行さん
京都府　井上俊和さん
三重県　山本いおりさん

⑰『シルヴァ・サーガ2』テレカ
北海道　山崎　剛さん
長野県　栗原将彦さん
三重県　宮田智弘さん

⑱桃太郎シリーズ人形
茨城県　佐藤泰生さん
東京都　西岡徳男さん
新潟県　津野洋平さん
和歌山県　堀内美砂さん
鳥取県　日置英樹さん
広島県　遠藤智子さん

⑲『課長　島耕作』テレカ
北海道　福井俊介さん
栃木県　篠崎俊之さん
埼玉県　島村富春さん
千葉県　江本弘子さん
静岡県　大石ゆうやさん
愛知県　浅井　強さん
兵庫県　金倉篤子さん
和歌山県　田村節雄さん
和歌山県　山口　卓さん
島根県　室北祐文さん

⑳『美少女雀士　スーチーパイ』ポスター
栃木県　茂垣千春さん
埼玉県　峰　直樹さん
東京都　柳瀬貴志さん
兵庫県　田原恒平さん
愛知県　鬼崎直也さん

11号どすこい曙橋　「アルバートオデッセイ」CD
埼玉県　桑田成人さん
広島県　吉本正一さん
福岡県　長岡貴仁さん

郵便はがき

160-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル
(株)角川書店
ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン
(勝)スーパーファミコン 編集部
「プレゼント⑭」係行

氏名	☎ (　　)
住所〒 都道府県	
希望するプレゼント名	
ご意見、ご感想などもお書きください。	

〈キリトリ線〉

(勝)スーパーファミコン 14号 ハガキB

郵 便 は が き

160-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル
(株)角川書店
㊫スーパーファミコン 編集部
「プレゼント⑭」係行

氏名	☎ (　　)
住所〒	都道 府県
希望するプレゼント名	
ご意見、ご感想などもお書きください。	

〈キリトリ線〉

㊫スーパーファミコン 14号 ハガキB

ハイパーT&T
読者参加ゲーム

ドラゴンズ'ヘヴン

RPGリプレイ&読者参加ゲーム！
一粒で二度おいしい新企画!!

第1回

オーク砦に潜入！



●●作／安田均とグループSNE●●
●●プログラム／ハミングバード ソフト●●
●●イラスト／ふるじゅん●●
●●マップ／瀧口天晴●●

◉おまたせしました！ 迫力満点の新・読者参加ゲーム始動!!

ようこそ「ドラゴンズ’ヘヴン」の世界へ！

Dragons' Heaven
HT&T
Fantasy RPG

さあ、いよいよハイパーT&Tをもとにした読者参加ゲームの登場だ。まず、実際にハイパーT&Tをプレイしているところをライブでお届けしよう。舞台はドラゴンシーと呼ばれる多島海（島がいっぱいある世界）。その中のちっぽけな島、オルガレン島。だが小さくても、いまこの島から、ドラゴンシー全域にまたがる大冒険が生まれようとしていた。さあ、ゲームマスター（GM）とプレイヤーたちのやりとりに耳を傾けよう！

まずはヒーローたちの登場だ

GM「さあ、ハイパーT&Tの冒険を始めるよ。みんなキャラクターの種族と職業は決めてくれた？」

一同「もっちろん、待ってました〜」

GM「じゃあ、順に名前と特徴を自己紹介してよ」

プレイヤーA（♂）「RPGといえば、ヒーローはなんと言っても人間の戦士。“主人公はおれだ”のスコット・ネーピア君です！」

GM「ヒーローと言うわりには、持ってる剣が変わってるね」

スコット「（少し焦る）これはグラディウス。まだ経験レベルが低くて、ブロードソードが重たい……」

プレイヤーB（♂）「そんな見栄を張らずに、レベルが低いうちは、戦闘はこのドワーフにまかせなさい。というわけで、ドワーフの武闘家、ガストン君だ。スコットの幼なじみで、ケンカ友だち。武器はスピアを持ってる」

GM「はいはい、通称はガスだね。お次は？」

プレイヤーC（♀）「同じくスコットとは幼なじみの人間の魔法戦士、シルビア・ランバートさんです」

スコット「美人？」

シルビア「ちょっとはね。魅力度はあなたより高いよ」

スコット「主人公より高いとは、何たること。まあ、いいや。かっこいい主人公には美人のヒロインがつきものなのだ〜」

GM「（何と、うぬぼれの強いやつ）え〜と、4番目は？」

プレイヤーD（♂）「では、主人公と張り合うのは、美形のこのぼくが。人間の魔術師で通称フェイ君です」

スコット「おまえも魅力度低いじゃないか〜」

フェイ「だから、美形なのに性格悪いから魅力度が低いんですよ。で、ぼくは魔法を教えてあげるからとか言って、シルビアちゃんにちょっかいを出している」

スコット「それ見て、おれはこのヤローとか思ってるわけね」

シルビア「あははは（困った笑い）」

プレイヤーE（♂）「まあまあ。ここは幼なじみなんだから喧嘩はせずに——と、いつも仲裁役になるエルフの僧侶、エルキィ君でした」

GM「怪我を治したりするのは、かれに頼んでね」

「ドラゴンズ’ヘヴン」登場人物



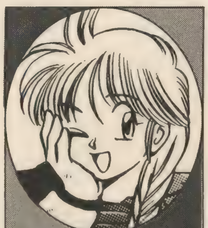
スコット・ネーピア

6人兄弟の末っ子で人間の戦士。体力がついて、ブロードソードの持てる日を夢見る15歳の主人公（?）。



ガストン

戦いはドワーフを地でいく武闘家。体力度、耐久度高く、戦闘ではまだ頼りないスコットを助けて大活躍。



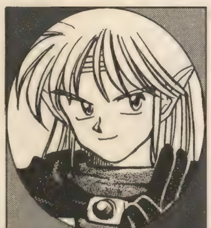
シルビア・ランバート

母ひとり、子ひとりの家庭で、健気にがんばる魔法戦士の女の子。スコットとは幼なじみの16歳。魅力度高し。



フェイ

村長の息子である上に街帰りを鼻にかける困った魔術師青年。美形だが性格悪くて、魅力度低し。18歳。



エルキィ

エルフの里からカーソン村にホームステイしている変り種。のんびりしているけれども、治療はおまかせの僧侶。



パヴァ

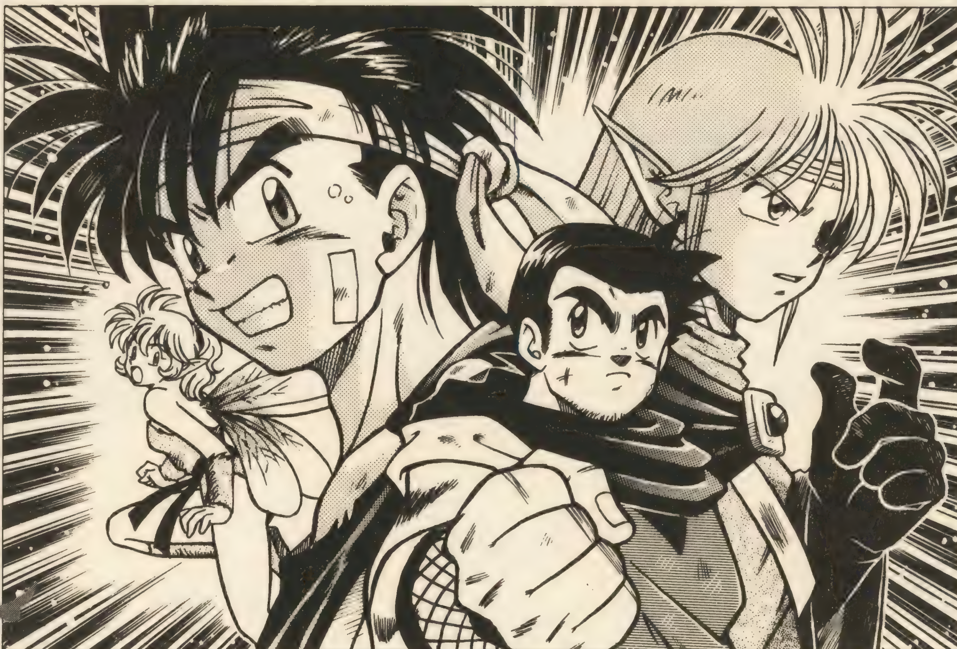
謎のフェアリー（笑）。小妖精のはずだが、とてもそうは思えない。手裏剣使いで、怪盗。チアガールまで兼ねる。

プレイヤーF（♀）「ああ、やっと出番がきた。あたしはフェアリーで、パヴァって言うの」
GM「カバ？」
パヴァ「パヴァ！　それでね、怪盗で手裏剣もってるの」
スコット「どうやって投げるんだ、そんなの？　身体、小さいんだろ」
パヴァ「(両手で持ち上げるしぐさ) こうやってね、(ぶんと手を振る) こう放るの」
シルビア「かわいい〜。パヴァが魅力度いちばん高そう」
スコット＆フェイ「あ〜あ、こっちが無視されてる」
GM「よし、これで6人がそろったわけだね。いよいよ冒険の開始〜」



事件はこうして始まった

GM「さて、君たちの住んでいるのはオルガレン島という島だ。淡路島ぐらいと思って。そこそこの大きさの街ハオートが１つあるけど、君たちのいるのは、かなりはずれたところにある小さなカーソン村。少し離れた森にはエルフの集落なんかがある……」
エルキィ「じゃあ、ぼくはそこから？」
GM「そうだね。この島のエルフは“調和の教え”というのを信じていて、他の種族とも仲よくやっていこうと。で、君はこの村に里子に出されてたというわけ」
ガス「ドワーフは？」
GM「ドワーフは山の麓なんかにちょこちょこいるけど、そんなに数は多くない。ガストンの親父さんは、元冒険者で引退して、いまはカーソン村に住みついてる」
パヴァ「フェアリーは？」
GM「フェアリーやホビットは、この島にはほとんどいません。“本土”と呼ばれる近くの大きな島——北海道くらいと思って——から、流れてはくるけど」
パヴァ「じゃあ、あたしはどうやって？」
GM「そうだな、旅の一座の見せ物になっていて、ここで逃げ出したのをスコットに助けられたということにしよう」
パヴァ「スコットになついているのね」
スコット「フェアリーになつかれるより、シルちゃんになつかれたほうが……」
パヴァ「そんなこと言うと、手裏剣が飛んでくよ(笑)」
フェイ「GM、ぼくは嫌味さを増すため、村長の息子ということにしてください」
GM「(疑わしそうに) いいけど、特権はないよ」
フェイ「いや、ハオートの街にちょっと行って、そこで魔法を習って帰ってきたことにしたいんです」
シルビア「わたしは、それを教えてもらってるわけね」
フェイ「ミーは街帰りざんす、なんて言ってたりして(笑)」
スコット「いかにも嫌味なヤローだ」
パヴァ「でも、“本土”にいたことのあるフェアリーには頭が上がらない(笑)」
GM「はいはい (設定作ってくれるのはいいけど、そろそろ本題に入らせてよ)。そうやってだね、君たちが——というより、スコットとガストンが——今日も武術の稽古にはげんでいると……」
スコット「えい、やあ、とう」
ガス「親父もいるんでしょう？」
GM「もちろん、エルキィやパヴァもね。フェイとシルビアは例によって、魔法のお勉強とやらでいないけど。で、ガスの親父さん……名前は、よし、ガスの親父のオーガスさんは(笑)」
ガス「安直だなあ。まあ、ドワーフの名前はそんなもんだけど」
GM「スコット、なかなか振りがよくなってきたぞ。アックスを持てる日も近いな！」
スコット「いやだぁ、人間はせめてブロードソードを(笑)」
GM「とかいってると、パカパカという音が遠くから聞こえてくる。馬が近づいてきて、そこから転げ落ちるように、護衛風の戦士が降り立った」
スコット「助けよう。これはいったい？」
GM「ラッドさんが襲われて、大変なんだあ。助けに来てくれ〜」
スコット「行く行く。なんだかわからないけど、行く」
エルキィ「(冷静に) 待って。ラッドさんて、誰なんですか？」
GM「年に２回ほど交易に来てくれる隊商のおじさんだ。もちろん、君たちとは顔見知り」



パヴァ「ぱたぱたと見に行くよ。あっちだね〜」
GM「よし、ガス、おれたちも行くぞ！　とは、オーガスさん」
ガス「敵は？」
GM「オークみたいだった。10匹以上はいた、と護衛は言ってるね」
ガス「(のんびりと）オークが10匹か。それは大変。家に戻って、スピアを取ってこよう」
GM「こら、ガス、何をしてる！　だから武闘家たるもの、素手を鍛えろと、父ちゃんが言ってたろ。おれは先に行くぞ」
ガス「レベルが低いうちはスピアも持たないと危ないって、父ちゃんが言ってたんじゃないか(笑)」

かくして、一行は取るものもとりあえず、現場に急行した。いるいる、豚面の怪物オークたちが護衛に襲いかかっており、手のあいた奴はせっせと荷物を漁っている。突進したスコットたちだったが、「そっちはまかせた」とオーガスが護衛たちのほうへと離れたので、腰が引け、劣勢は否めなかった。

パヴァ「(空中から）フレー、フレー」
スコット「手裏剣投げないの？」
ガス「やめてくれ〜！　乱戦に投げ込まれたら、こっちに当たるのがオチだぁ」

スコットたち危うし。と、そのとき、「おい、おまえら、うまくやっとるか？」の声とともに、向こうをかたずけたオーガスが現われ、一気に形勢は逆転した。

GM「君たちが相手をしていた５匹のオークは全滅だよ。向こうでは、これはかなわないと見て、荷物を漁っていた奴らが蜘蛛の子を散らすように逃げ出した」
一同「やったぁ〜！」
ガス「父強し！」
GM「戦闘が終わると、いやぁ、大変だった、君たちありがとうと、ラッドさんが汗をふきふき現われるね。ひげもじゃの人のよさそうなおじさんだ。こんなのどかな村まで危うくなったのかと、ガスの親父さんと話している」
エルキィ「島の治安はどうなんですか？」
GM「エルフたちの力もあるし、いままではたまに家畜を襲う、オークやトロールの噂を聞くくらいだった。だけど、最近は悪さの程度がひどくなってきてね、今年の冬は食べ物がなかったせいかな、なんて言われてる」
スコット「この村もよく襲われる？」
GM「いやいや、これまではおもに街のほうの村だった。カーソン村へと戻りながら、これは護衛をもっと増やさねばならんな——と言いつつ、ラッドさんは君たちに、もう一度お礼を言うよ」
スコット「いえ、どういたしまして」
エルキィ「困ったときはお互いさまですから」
パヴァ「これくらいのことなら、いつでも言ってください！」
スコット「さっき何かした？」
パヴァ「チア妖精した（爆笑)」
GM「ラッドさんは頼もしそうに君たちのことを見ているよ。で、村に着くと、これから村長さんのところに報告に行くので、明日の朝にでも広場に来てほしいと言って、立ち去るね」
ガス「うむ、これは仕事の依頼だろうか」
GM「さあ、何だろうね。ではフェイとシルビアのお２人さんも、登場していいよ」
シルビア「どうしたの？　みんな息を切らして」
パヴァ「なぁに、いまごろ？　大変だったんだから。オークが50匹ぐらいでたんだよ(笑)」
シルビア「オークが50匹！」
ガス「嘘はいけない、嘘は」
パヴァ「あたしが手裏剣でバンバンやっつけたんだから（爆笑)」
シルビア「それは、嘘だ(笑)」
フェイ「ふん、肉体労働など、しょせん下賤な者のやること。我々は知的な活動にいそしんでいたのだ」
スコット「また、いつものやつが始まったと思っていよう。シルビア、明日、ラッドさんのところへ行こう。君も何かもらえるよ、きっと」
ガス「ご褒美は、仕事の依頼だったりして(笑)」

さあ、旅立ちだ、冒険者

GM「次の日です。村の人たちは早起きです。村の広場へ行くと、ラッドさんの店先には人だかりができていて、君たちを見かけたラッドさんが寄ってきます」

スコット「やあ、ラッドさん」
GM「おお、君たち、昨日は助かった。お礼にここにある品、どれも半額で買っていいよ」
一同「わ～い（嬉）」
GM「（全員がしばらく買い物をした後）そこで、ものは相談だが、これから街に戻るのに、護衛が３人では少し心細い。街までいっしょに来てもらえたらありがたいんだが。ただ、親御さんのほうはどういうか……」
スコット「大丈夫、うち子供いっぱいいるから。１人くらい、いなくっても平気」
パヴァ「なぁんだ、あたしといっしょなのか(笑)」
ガス「親父はいつも、ずだ袋ひとつでおまえも修行に出ろと言ってたからなあ」
エルキィ「ぼくだって、そろそろエルフの“世の中を知る旅”をする年頃ですから」
シルビア「……」
スコット「あ、シルちゃんはお母さんと２人暮らしなんだ」
フェイ「お母さんは泣くよ。ぼくが一緒なら、街もわかってるからいいけど」
スコット「（むかっ！）大丈夫。幼なじみのぼくが、お母さんに言ってあげよう。一生全力でお守りしますって」
一同「おおー（どよめき）！」
GM「シルビアの家に行って、お母さんにそう説得するわけだね。でも、お母さんはまだ悩んでいる」
スコット「だから、ぼくを信用してください」
GM「でも、スコット君、この間まで頼りないところあったんだけど……」



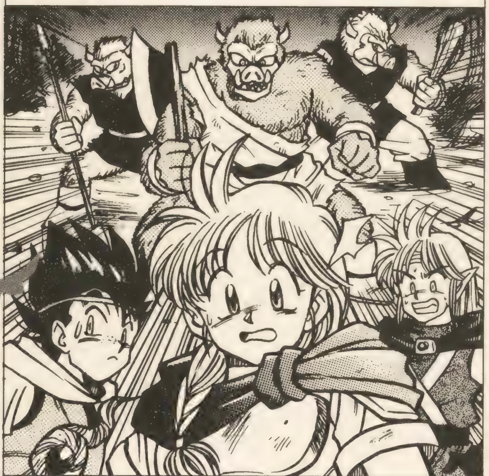
スコット「大丈夫！　さっきの買い物で強くなりましたから(笑)」
GM「じゃあ、もう一度、説得をしてもいいよ。これで失敗なら、シルちゃんは夜中に家出だね」
スコット「よし、ここでハイパー・ポイントの使用だあ！」
フェイ「こいつ、ヒーローぶってるなあ」
スコット「成功！　ああ、これで戦闘では、かっこいいところを見せられないかもしれない」
ガス「だから、戦闘はドワーフにまかせろって！(笑)」

ふたたび オークの襲撃

さて、ラッドがめざす島唯一の街ハオートまでは、１日あまりかかり、途中で野宿しなければならない。その夜、ガスとパヴァ、それに護衛の１人が見張りに立っていると……

GM「右手の森のほうで、がさごそ音がして、がばっと何かが出てきた」
ガス「はっ!?」
GM「そいつらは君たちに襲いかかってくるね。オーク３匹」
パヴァ「きゃああ～」
スコット「悲鳴で起きる！」
GM「みんな起きてもいいけど、いま戦闘ができるのは、見張りに立ってた３人だけだよ」
ガス「パヴァ、いまだ。先に手裏剣を投げるんだ！」
GM「うす暗いから、当たりにくい修正がかかるよ」
パヴァ「ここがあたしの見せ場！　ハイパー・ポイント使います。えいっ」
GM「成功だね。（サイコロの目を見て）うわっ、一撃で死んでる。急所に当たったんだ」
パヴァ「えっへん（ポーズ）」
ガス「フェアリーに戦闘のおいしいところをとられてたまるか。ねえ、護衛のおじさん？」
GM「あったりまえだ、坊主。いくぞ～」
ガス「やったぁ、でかい目！」
GM「う～ん、不意を突かれたにしては、そっちにいい目が出るなあ。残る２匹のオークも倒れたよ。でも、新手が10匹ほど森の中から飛び出してきた」
スコット「まずいと思いながら、グラディウスと盾だけ持って、次のターンの戦闘に備えよう」
フェイ「前に出てくれる奴には、魔法で援護だ。スコットに〈死の刃〉の魔法を。ほれ、これで剣のダメージが倍」
スコット「一瞬、こいつ、いい奴なんだなと思ったりして」
フェイ「肉体労働など、貴様のような下賤の者にまかせよう(笑)」
スコット「（やっぱり）悪口は無視して、接近攻撃！」
シルビア「わたしも魔法より、接近戦ね」

エルキィ「しかたない、ぼくも。敵が10匹も出てきたら、前で壁を作らないと」
ガス「みんな、起きたてで鎧を着ていないのか。これはダメージが1発でも来たら直撃だな。よし、『気・効果』能力を使おう」
GM「フェアリーは？」



パヴァ「どっからでもかかってこ〜い！」
GM「空中で叫んでるだけ、と」

護衛も含め、冒険者たち7人の全力攻撃で、オーク10匹の攻撃力ともほぼ互角になった。こうなると、あとはガスやスコットの特殊攻撃で、なんとか1匹ずつでも倒していける。これはいいぞと冒険者たちが、ほっとしていると……

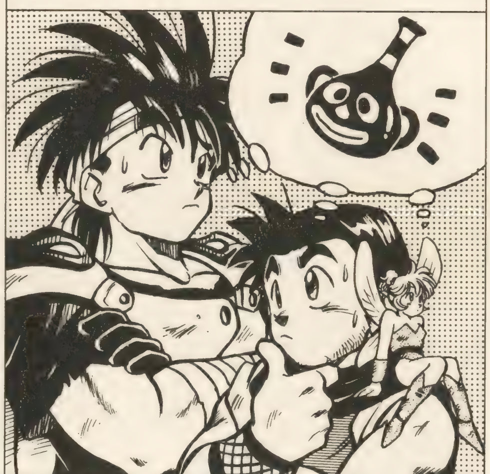
GM「向こうで、わあ、なんとかしてくれえ、というラッドさんの悲鳴が上がるね。護衛たちは浮き足立って、そっちへ向かおうとしてるよ」
スコット「まずい、ここで離れられたら、おれたちだって危ない」
エルキィ「では、ぼくが説得しましょう。あと1ターンだけ、ここでお願いします」
パヴァ「あたしが見にいってあげるから」
GM「エルフの説得には弱いんだよなあ。（サイコロを振って）よし、あと1回だけだぞ〜(笑)」
パヴァ「で、ラッドさんには何が？」
GM「前と同じさ。オークの別動隊が荷物をかっぱらおうとしている」
パヴァ「前と同じ奴らね。えい〜、手裏剣投げたる」
GM「1匹倒れたけど、なにしろ数が多い。わきゃわきゃと荷物を引っ張り出してるね」

エルキィの説得のかいあって、やがてガスの特殊攻撃や、スコットの渾身の一撃でオーク10匹部隊は倒せた。あわてて、一行が荷物のほうへ向かうと、形勢不利と見たオークたちは森の中へと、手に手に荷物を持って逃げ込んだ。その中に、ひときわごつい灰色のオーク1匹がいるのをスコットは見つけた。

スコット「覚えてろ〜」
シルビア「それじゃ、悪党のセリフだよ(笑)」

魔法の壺奪回作戦

GM「さて、朝になりました。荷物をまとめて、野営地をそうそうに発った君たちは、近くの村に着いたけど……」
スコット「けど？」
GM「村長さんと一緒にいるラッドさんが浮かない顔をしてるね」
スコット「どうしたんですか、ぼくらのことが不満ですか？」
GM「いやいや、君らには思った以上の活躍をしてもらって感謝しとるよ。いや、荷物を調べ直したんだが、あれがなくなっとるんじゃ……」
シルビア「あれって？」
GM「じつはハオートの街の領主さんに届けるものがあったんだが」
パヴァ「え、なに、何？」
GM「壺なんだが、ちょっと魔力がかかっておっての。そばに置いておくと、肩のコリが治るという……(笑)」
ガス「それは魔力じゃなくって、磁力。だまされとるのとちがうか、このラッドさん(笑)」
GM「いやいや、確かなものじゃ。それを、やっと見つけて。領主さん、楽しみにしとると思うんじゃが」
スコット「どの程度の魔力だろ？　肩コリすっきり500ガウスくらい？（爆笑）」
シルビア「とにかく、あのオークに取られたんだ」
GM「そばにいた村長さんも口をはさんでくるけど、このごろ家畜の被害も多くなって困ってるそうだよ」
エルキィ「オークたちの棲みかはわかりませんか？」
GM「近くの遺跡を根城にしとるらしいんじゃが」
シルビア「確かなの？」
GM「どうもそうらしいが、子供の話でもあるんで」
パヴァ「あっ、子供の話なら確かだね(笑)まず、その子の話を聞こうよ」
GM「村長さんは教えてくれるね。なんでもクリスっていう少年らしいけど、くれぐれも危ない目にあわせてもらっては困ると念を押されるよ」
パヴァ「はいはい、では、ごめんくださ〜い。クリスちゃんはいる？」
GM「（声色を少年に変えて）うん、なんだい？」



パヴァ「いっしょに遺跡へ行こう〜、案内して〜（爆笑）」
一同「お〜い、ちょっと待て！」
スコット「まだ、なんの話もしてないぞ」
GM「こわそうなお母さんが出てくるね。まあ、うちの息子に何の用ですか！」

フェイ「ここは信用のあるぼくが。かくかくしかじかで、息子さんのお話をうかがいたいのですが」

GM「まあ、いいですけど、少しだけですよ！　遺跡になんか２度と行ったらだめですからね」

シルビア「はいはい。で、クリスちゃんはどうして遺跡に行ったの？」

GM「え〜とね、ぼくの大事な子豚が取られたから、取り返しに行ったんだ。すっごく、おもしろかったよ」

シルビア「その遺跡って、どんな形してるの？」

GM「遺跡はねえ。山の斜面に半分埋ってて、ここに入口があるの」

スコット「入口から入ったのか、君は」

GM「うん、オーク、寝てたよ」

シルビア「いつごろ？」

GM「お昼くらい」

シルビア「何の遺跡？」

GM「なんか知らない。昔っからあって、もうぼろぼろになってる。地下に潜ったところに、ぼくの子豚がいたんだ」

シルビア「入口にも、地下にもオークはいた？」

GM「うん、たくさん」

パヴァ「１匹、２匹、たくさん(笑)」

GM「灰色のちょっと大きい奴もいて、奥の部屋から出てきて、こっそり別の部屋も行ってたけど」

スコット「あいつだな！」

シルビア「ほかに変なのは？」

GM「すっごくこわそうな、でっかい奴もいた。（ガスをさして）おっちゃんみたいだけど、ひげもじゃで、つるっぱげだった」

ガス「でかい、つるっぱげのドワーフ？ドワーフ・ジャイアントか。親父に聞いてたやつだな。これは強敵」

GM「だから、ぼくあわてて逃げ出したんだ。どんなになってたか、地図書いたげようか」

一同「書いて、書いて」

クリスに地図を書いてもらった一行は、オークの砦急襲作戦を立てた。心配するラッドにハオートの街には先に行ってもらい、自分たちだけで魔法の壺を奪回しようというのだ。その日は、村に泊めてもらい、用意万端、次の日となった。

オークの遺跡に突撃

GM「森の中を３時間ほど進むと、聞いていた遺跡が見えてくる。入口までは10メートルくらいで、開けた状態だ」

パヴァ「飛んで、偵察に行ってきま〜す」

GM「入口の部屋では、やっぱりオークの番兵が大きく口を開けて寝ているね。パヴァは戻ってきた。さあ、どうする？」

スコット「よし、突撃する。ここからは、読者にもがんばってもらうからね〜」

いよいよ、あなたの出番！壺を取り戻すことはできるのか？　50ページの後にある応募ハガキを持って、次のページに進め！



D'Hって いったい何？

新読者参加ゲーム「D'H(ドラゴンズ'ヘヴン)」がいよいよ始まります。読者参加ゲームが好きな人はもちろん、今まで参加したことのない人も熱烈大歓迎だよ！

剣と魔法と冒険が待っている、D'Hの世界へようこそ。

D'Hは、読者のみなさんといっしょに作っていく新しい「読者参加ゲーム」です。これから1号おきに連載していくので、どんどん参加してくださいね。「読者参加ゲーム」って？　という人のために、どんなゲームなのかを簡単に説明します。

これから始まるD'Hのストーリーでは、様々な冒険がスコットたちを待ち受けています。このコーナーではその冒険を読者のみなさんもいっしょに体験していきます。どんな冒険かは毎号掲載されるリプレイ（前ページまでのような書き方をリプレイっていいます）を読んでね。みんなはリプレイの続きの冒険に参加できるんだ。みんなが「自分ならこうするのにな」という行動を書いて送ると、「こういう行動を取るとどうなるか」をスタッフが判定して、その記録を返送します。ゲームの記録はハガキを送ってきた人全員に返送されます。その結果を見て「うん、やっぱりこれで正しかった」とか「うーん、これはちょっと失敗したかな」とかがわかるわけです。

さらに、応募してくれた中でも特に優秀な成績を修めた参加者は本誌上で名前を発表して、プレゼントまであげちゃうというおまけつき。これはもう、参加しなきゃ損ってもんですよ。

それでは実際のゲームの手順を説明しましょう。さっきのお話のあと、スコットたちは壺を取り返すために遺跡に入っていきます。あなたはスコットたちの立場にいるものと考えてくださいね。まずあなたの代わりにD'Hの世界で活躍するパーティを編成してもらいます。それから、そのパーティが取りたい行動を決定します。リプレイの中の情報をよく考えて作戦を練ってください。

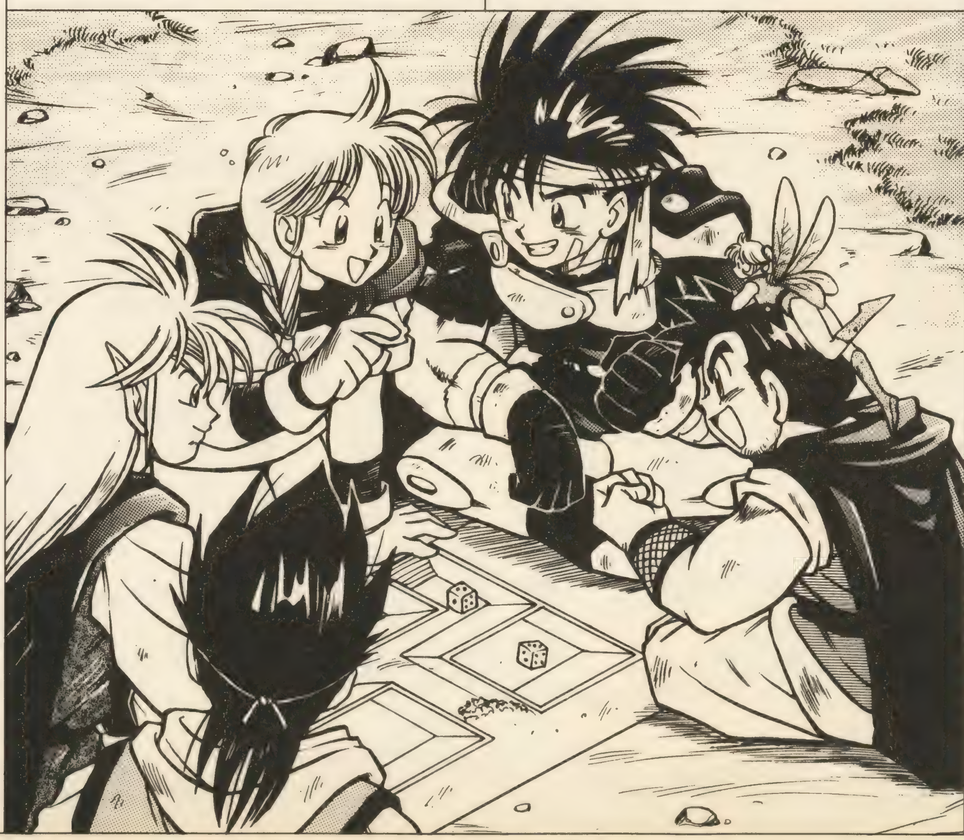
パーティの編成、行動が決まったら、それを往復ハガキに記入してポストに投函します。**住所、氏名、往復分の切手**なんかも忘れないでね。

それからしばらくして、次の次の号の(勝)スーパーファミコンが出る頃にハガキが戻ってきます。ハガキにはあなたの代わりの冒険者たちが実際にどんな冒険をしたか、どういう結果になったかが記されています。目的を果たしたか、果たせなかったか。あるいは、不幸にもどこかの部屋でモンスターに敗れて全滅してしまった――などが書かれています。

その号の本誌（今回の場合9月10日発売号）D'Hのコーナーに、冒険の解決編リプレイと解説が載っています。自分が入った部屋は実際にはどんな様子だったのか、気になりますよね。それがここで明かされます。

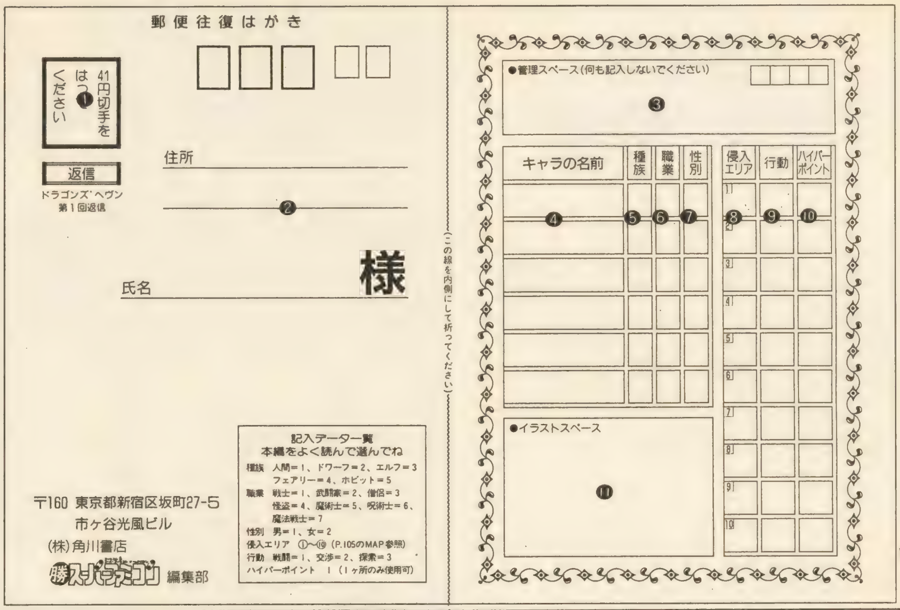
さて、冒険から生還した人には冒険点というポイントが与えられます。これは敵を倒したり、重要なアイテム（今回の場合は壺）を持ち帰ったりすることで得られます。話し合いで解決しても同様に冒険点は得られます。もしも話が通じる相手なら、話し合いで解決するのがお得です。リプレイの中の情報をよーく読んで、そんな可能性がないか考えてね。

さて、そのまた次の回のD'Hのコーナーで、獲得した冒険点が特に優秀だった参加者が表彰されます。表彰者には特製テレホンカードや「謎のサイコロ」（どんなサイコロかはヒミツ）などのプレゼントが送られます。また年間を通じて成績が優秀だった人には大きなプレゼントもある予定。はりきって参加してね。



応募ハガキの記入方法

D' Hに参加するためには、あなたのキャラのとる行動をまず送ることが大事。リプレイを読んでいろいろ作戦を練ることが成功につながるよ。



それでは、応募ハガキの記入方法を説明します。図などを参考にして、まちがいのないように記入してくださいね。

①切手

ここには41円切手を貼ってください。

②あなたの住所・氏名

あなたのパーティの冒険の結果が、このハガキの裏に入って帰ってきます。住所・氏名・郵便番号を記入もれのないように注意してくださいね。

③管理スペース・ID記入欄

スタッフが使用する管理スペースです。ここには何も記入しないでください。

④キャラの名前

あなたの分身である、冒険者たち6人の名前を記入してください。キャラクターの名前はカタカナ、数字で8文字以内で考えてね。(「・」も1文字に含みます)

⑤種族⑥職業⑦性別

種族と職業は124ページを参考にして選んでください。性別は男性なら1、女性なら2を記入してください。例えば——

スコットは人間の戦士の男性なので、

「スコット　1—1—1」

パヴァはフェアリーの怪盗の女性で、

「パヴァ　　4—4—2」

となります。わかりましたか？

⑧侵入エリア

D'Hでは毎回冒険の舞台になる場所が地図で示されます。地図はいくつかのエリアに分かれていて、どのエリアを、どんな順番で通るかを選択します。今回は105ページに地図がありますよね。記入方法はエリアの番号を順に書いていくだけですが、毎回いくつかの約束事があります。

今回は…、

・最初のエリアは必ず「①」。
・同じエリアに2度入ることはできない。
・一度、地下1階に降りたら、冒険終了まで地上1階に戻ることはできない。

という3点です。地図と照らし合わせて間違いのないように記入してください。

⑨行動

パーティが各エリアごとにどんな行動をとるかを決めます。選択できる行動は「戦闘」「交渉」「探索」の3種類。

1＝「戦闘」　戦いになると強いけれども、友好的な相手には悪い印象を与えてしまいます。

2＝「交渉」　話の通じる相手には好印象を与えますが、戦闘で不意打ちを受ける危険があります。

3＝「探索」　財宝や罠を発見しやすいが、戦闘・交渉で少し不利になります。

リプレイや地図にある情報を参考にして、「戦闘」なら1、「交渉」なら2、「探索」なら3を記入してください。

⑩ハイパー・ポイント

「ハイパー・ポイント」という特別な力を使う場所を決めます。この力を使えばすべての能力が一時的に上昇し、有利に冒険をすすめられます。しかし、ハイパー・ポイントは冒険中に1回だけしか使用できないので、どのエリアで使うか注意してくださいね。使用するエリアの所に1と記入してください。

⑪イラストスペース

キャラのイラストやパーティのマークなどを自由に書いてください。

⑫切手⑬あなたの住所・氏名

ここにも41円切手を貼ってね、住所・氏名を記入するのも忘れずに！

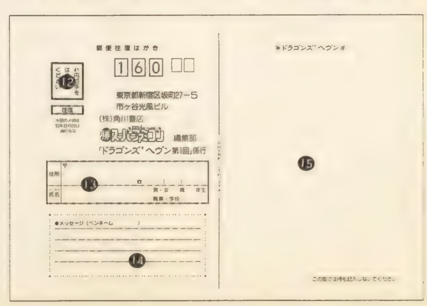
⑭メッセージ

スタッフへの伝言やアドリブをどうぞ。P.N.は10文字以内で考えてね。

⑮返信用メッセージ欄

これで冒険の結果が返送されます。

応募の〆切は8月20日(金)、消印有効です。記入もれのないように注意してね。



D'Hの種族と職業

D'Hの世界には人間以外の種族も住んでいます。その種族と、冒険者たちの職業を紹介します。
右のイラストで、だいたいのイメージをつかんでね。

このゲームでは、あなたの代わりにD'Hの世界で冒険をするキャラクターたち６人をつくらなければなりません。

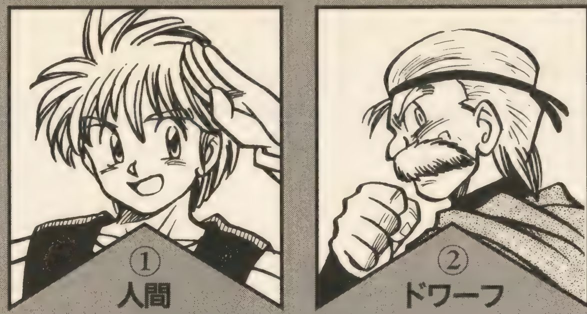
まず最初に、キャラクターの種族を決めます。人間、ドワーフ、エルフ、フェアリー、ホビット、の中から選んでね。それぞれの特徴は右の説明の通り。ちなみにリプレイのパーティでは、スコット、シルビア、フェイが人間、ガスがドワーフ、エルキィがエルフ、パヴァがフェアリーです。参考になったかな？

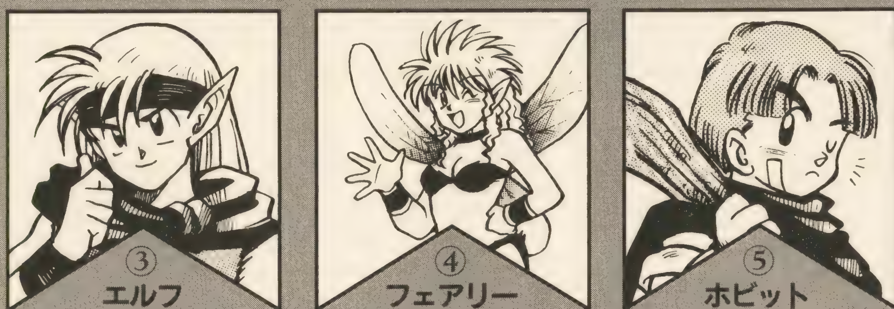
種族が決まったら次は職業を決めます。職業というのは、そのキャラクターの得意な能力をわかりやすく指し示した言葉のこと。普通使う「職業」って言葉とはちょっと意味が違うからね。

キャラクターが選べる職業は、戦士、武闘家、僧侶、怪盗、魔術師、呪術師、魔法戦士の７種類。詳しくは右の説明を見てね。リプレイのパーティではスコットが戦士、ガスが武闘家、エルキィが僧侶、パヴァが怪盗、フェイが魔術師、シルビアが魔法戦士です。

種族

D'Hの世界には、いろんな種族が住んでいます。その中でも冒険者として冒険する種族は主に次の5つです。





種族

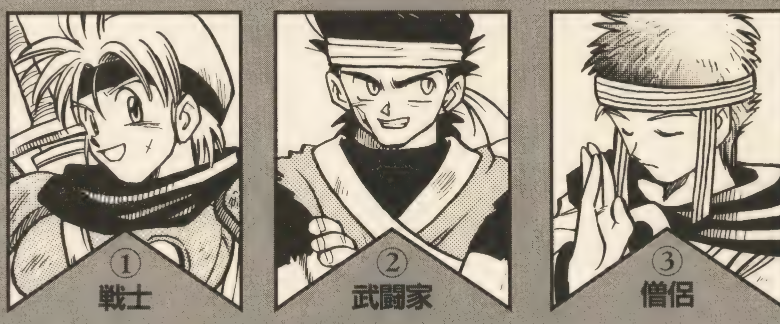
①人間：D'Hの世界でも一番ありふれた種族です。基本的には私たちと変わりません。
②ドワーフ：身長はちょっと低いけれど、頑丈で力自慢。魔法を使うことはちょっと苦手。
③エルフ：すらりとして背が高く、人あたりもよく知性にあふれています。体力ではやや劣っています。
④フェアリー：身長30センチほどの小さな妖精。手が小さいだけあって器用です。でも、重いものが持てません。空を飛べるのも強みです。
⑤ホビット：身長は人間の半分ほどの陽気な仲間です。頑丈さが強み。意外と器用な一面もあります。

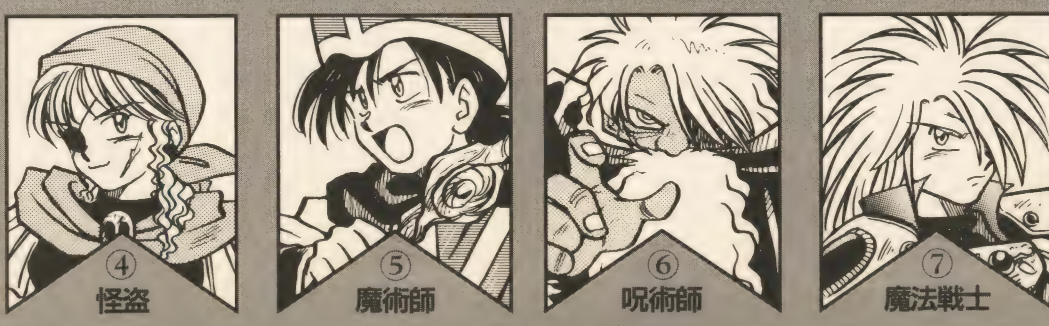
職業

①戦士：剣をふるい、先頭に立って戦う職業です。
②武闘家：主に素手で戦う修行を積んでいます。重いヨロイを着ることはできません。
③僧侶：神の力を借りて、ケガを治してくれます。
④怪盗：鍵開けや罠はずしの能力に優れています。隠しトビラや財宝を見つけるのは怪盗の仕事です。
⑤魔術師：魔法の力で敵を攻撃し、味方を守ります。
⑥呪術師：魔法の中でもやや怪しげな力を使う職業です。呪いや死体を操ることなどが得意。
⑦魔法戦士：剣と魔法の両方の能力をそなえたエリート。でも、どちらも専門家にはかないません。

職業

D'Hの冒険者が選べる職業は7つ。種族の得意な能力を活かせる職業につくほうが、有利になるよ。





作戦会議！

みんなキャラクターはつくり終わったかな。さて、奪われた壺を求めて、廃墟の遺跡に来たスコットたちは、はたして、どんな作戦を立てているのか……。

スコット「やっぱり、部屋⑩が怪しいよな」

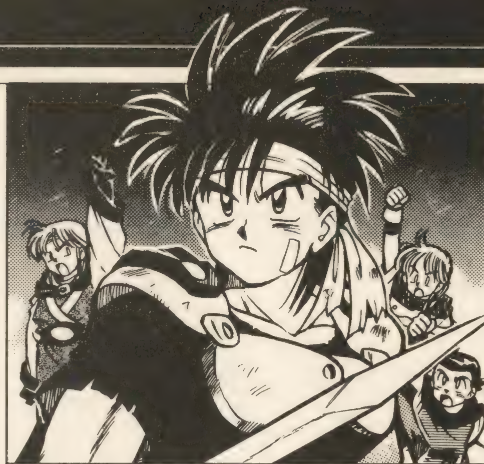
パヴァ「あたし、子豚が捕まってた部屋が見たいな～。全部、見て回りたいな～」

フェイ「パヴァと同じ意見なのは、不本意だけれど、こういった遺跡には、魔法の品が見つかることもありますしね。全部回ってみたほうがいいでしょう」

ガス「魔法なんかよりも、おれは部屋⑨にいたつるっ禿の奴に会ってみたいぞ」

スコット「シルちゃんは、どう思う？」

シルヴァ「そうね。クリスくんが言っていた部屋は全部回って、その他はパスしたほうがいいんじゃないかな」



スコット「なら、おれもシルちゃんと同じ意見。壺を取り返すのが最優先だからな」

パヴァ「いや～、パヴァは全部見るの～」

エルキィ「ほら、パヴァ。駄々をこねてないで。いまから遺跡に入るんですから、罠があるかどうか、ちゃんと見てくださいよ」

パヴァ「う゛～」

HT&Tって何だろう？



この読者参加ゲームの基になってる、HT&Tって何って思ってる人も多いかな？

お答えしよう。

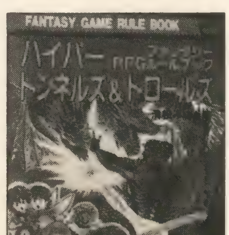
HT&Tの正しい名前は"ハイパー・トンネルズ&トロールズ"。RPGはRPGでも、ゲームマスターが物語を進め、プレイヤーがそれに答えながら、サイコロを振ったりして進めていく、テーブルトークのRPGなんだ。

テーブルトークって聞いたことのない人でも、どうやって遊ぶかは、今回のリプレイ（スコットたちの冒険だよ）を読めば、感じがつかめるんじゃないかな。実際に遊ぶと、リプレイのように、とってもおもしろいものなんだ。

もちろん、テーブルトークを遊ぶには、ゲームを進めていくGMとプレイヤーたちが必要だ。そうした人たちが同じ土俵で遊ぶためのルールブックが下の写真の"ハイパー　トンネルズ&トロールズ"（社会思想社刊）。これの楽しみ方を、次回から紹介していこう。

姉妹誌のコンプRPGでも、8号からHT&Tの記事が載るから、それを参考にしてもらってもいいよ。

◆安田均（やすだひとし）グループSNE代表取締役。テーブルトークRPGの面白さを雑誌などで紹介、普及させた先駆者であり、小説・翻訳・ゲームデザインなどで精力的に活動するゲーム界のトップリーダーである。



お便り募集

GM「さて、D'Hの第1回目はどうだったかな。D'Hでは、読者のみなさんのお便りを募集しています。意見や感想など、どんどん送ってきてくださいね」

フェイ「……（GMの袖を引きながら、耳うち）」

GM「え、なに？　ファンレター待ってますって？　しかたないなあ。あっ、もちろん、読者のみなさんのキャラクターのイラストもお待ちしています。スコットたちが住む、多島海に関する質問も受け付けてますから、どんどん送ってきてください。では、これからよろしくね」



次回予告

"魔法の壺"奪回に燃えるスコットたち一行は、ついにオルガレン島を荒らすオークたちの砦に潜入した！　激しい戦い、罠、謎の扉を抜けた後、かれらが見つけたものは、いったい何だったのか？

ドラゴンシーに眠る大きな秘密の一端をかいま見た一行は、その謎を追って、新たな冒険に乗り出す。

がんばれ、ブロードソードも持てない1レベルのヒーローたち。GMの温かい救援の手は、非情な危険も生み出すぞ。のるかそるかは、君たち次第だ！

㊖電子手帳モニター結果最終回!!

SUPER電子手帳Jr.の今後はどうなる!?

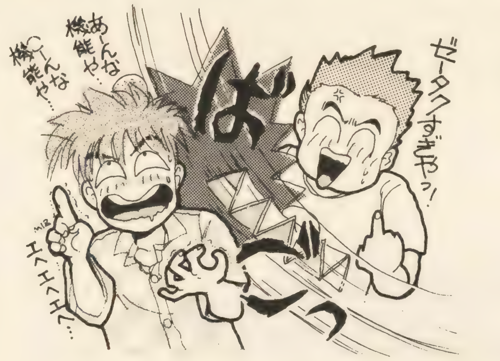


●もうバッチリ覚えたよね。これが10大機能を持つSUPER電子手帳Jr.。俺も欲しいぜ！

今回で最後となった電子手帳モニター企画。今までは、みんなから教えてもらった楽しい使い方を中心に紹介してきたけど、今回はみんなの意見をもとに、電子手帳の今後を考えてみるぞ。CASIOさん、こんな電子手帳、作ってもらえませんか？

漢字が使えればもっとイイな！

「SUPER電子手帳Jr.」は、機能もいっぱいあるし、とっても楽しいんですが、ただ1つ残念なのは、漢字が使えないということです。漢字が使えれば、友だち帳や光通信なんかも、もっともっと楽しくなると思います。やっぱり漢字が使えるほうが、イイですよね。CASIOさん、どうかお願いします！　**佐賀県・紫苑さん**



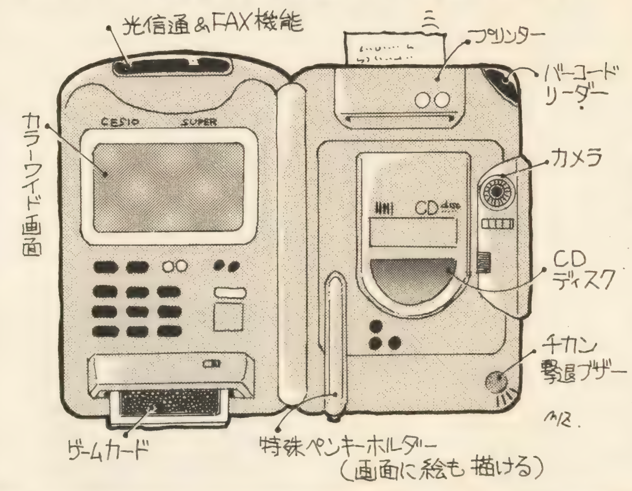
ゲームができれば最高！

この電子手帳、ゲームができたら最高になるんだけどな。いえ、もちろん、今でもとってもいいですよ。でも、チョッとした時にゲームで遊べれば、ヒマつぶしにもなってGOODですし。なんたって電子手帳はいつも持ち歩くものですからねぇ。しかもゲームはソフトを換えられるものだったら……もう、最高のものになりますよ！　**神奈川県・とらんぷさん**

プリンターがあればとっても便利！

プリンターが欲しいですぅ～。プリンターがあれば、友だち帳やスケジュール帳、占いの結果なんかもプリントアウトできて、とっても便利だと思うんです。特に、友だち帳の似顔絵は画面で見るだけじゃ、もったいないですよ！　ぜーったいプリンター、つけてくださいね♡　**兵庫県・キリンさん**

これがみんなの意見をまとめた電子手帳の予想図だっ！



みんなのワガママな(?)意見をまとめて、どんな電子手帳になるかを想像してみたぞ。外見ではわからないかもしれないけど、漢字機能もあれば、テレビも見られるし、光通信もさらにパワーアップして、地球の裏側まで通信OKになってるぞっ！　こんなにゼータクな電子手帳があってもいーのかっ!?　でも、……欲しいなぁ(笑)。

大反響、大盛況！

CASIO、SUPER電子手帳Jr. モニター企画。みんな楽しんでくれたかな？　モニターに選ばれなかったから、つまんなかったって？　うーん、それを言っちゃーイケナイよ。次の機会（があったら……笑）にはキミが選ばれるかもしれないからね。みんなからの反響次第では、こういった企画をバンバンやっていくぞ。㊖はみんなの味方なんだーっ！(大ゲサ)

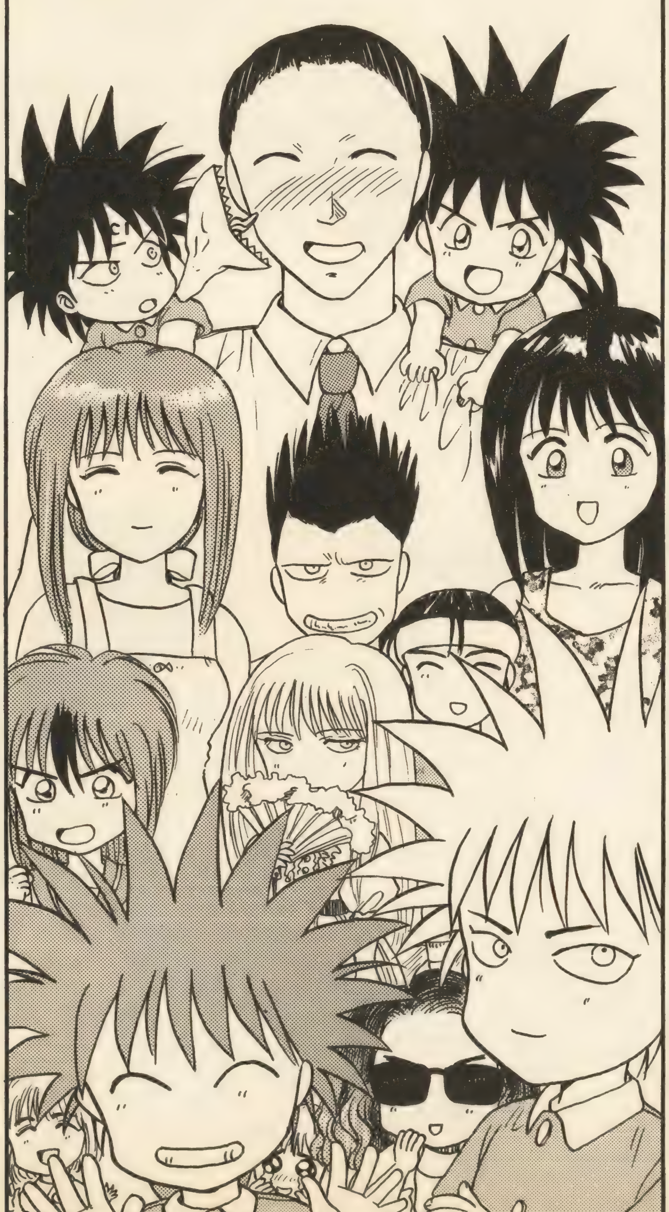
幼稚園戦記 MADARA（摩陀羅）

題字／禅・石塚静夫

最終回

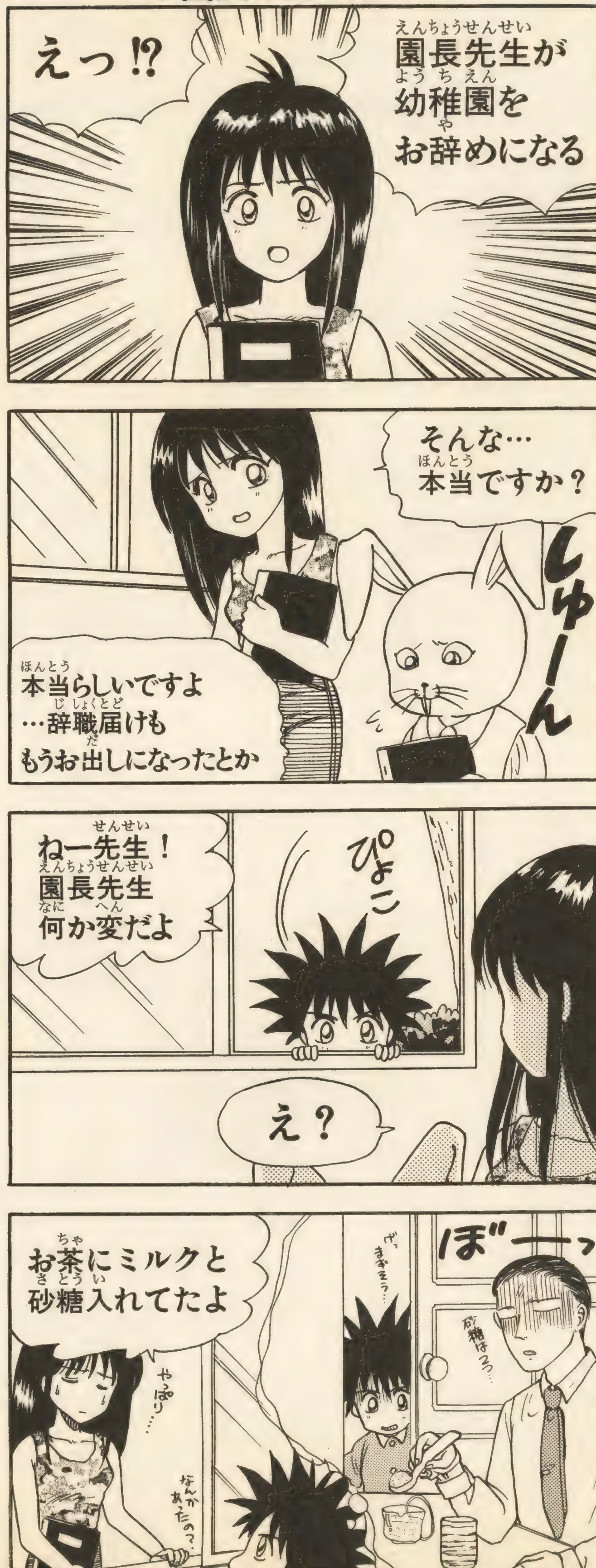
●応援ありがと!!

義見依久 With MADARA PROJECT



ミロク園長が辞める!? 金剛幼稚園にいったい何が起きたのか!?

●園長が辞める？●



●最後の注意●



●おくそく（漢字忘れたよー）●

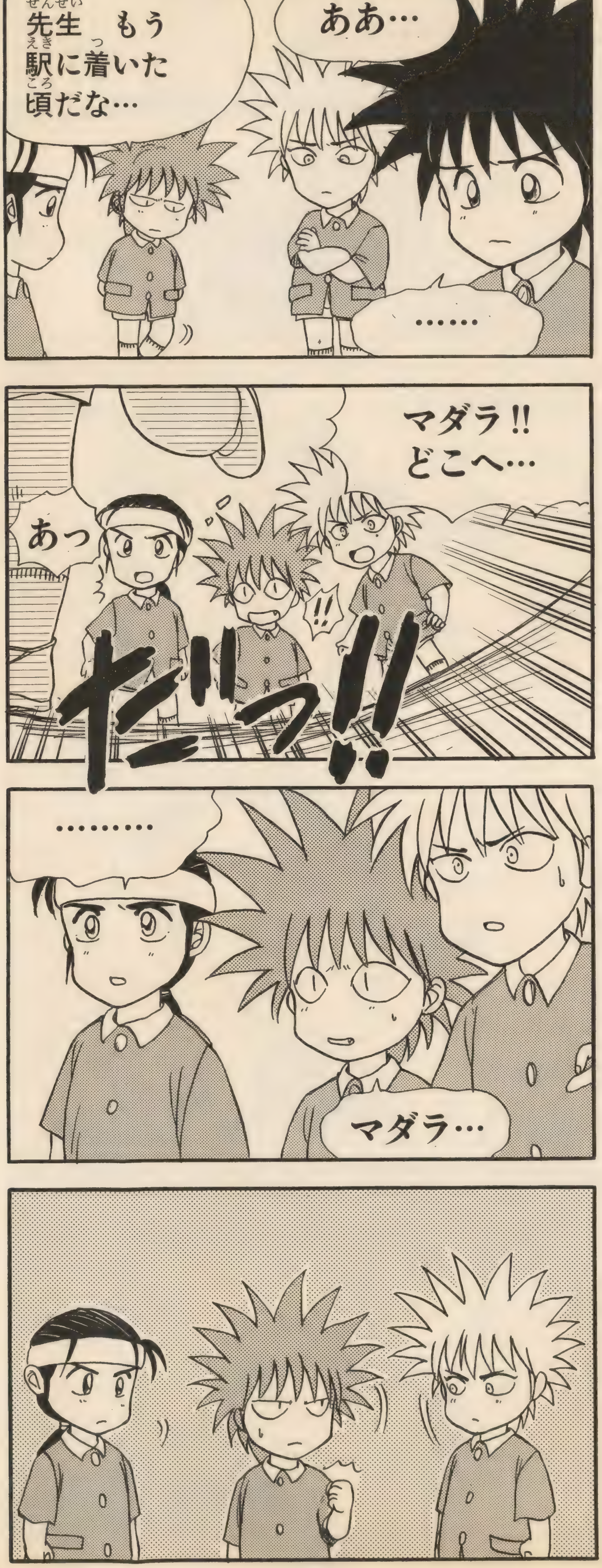


特報!! ポリスターレコードよりラジオドラマ「MADARA転生編」サントラ版7月25日発売決定!!

●金剛族の大移動●



●追うマダラ●



◎「幼稚園戦記マダラ」はポリスターレコードより発売される「MADARA転生編」ドラマ編①の付録でも読めるよ!!8月25日発売!!

●また会おうね●



完

●さらば金剛幼稚園●



突然ですがお別れです。連載は終わっても「幼稚園」は不滅です。応援ありがとと(義見)

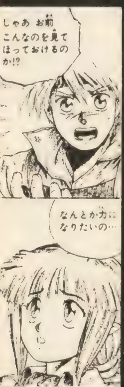


原作 下村家恵子（グループSNE）　作画 白石琴似

ソード・ワールド
SFC
COMIC

漆黒のカース

あらすじ



冒険者の街"パダ"。バート、リザン、シラルム、プラムの4人は、経験は浅いがチームワークに優れたパーティである。彼らは、酒場で変死した男・イジェルから"悪魔の吐息"をあずかった。それは人の心を狂わせる"マリス・トリガー"という薬だった。マーファ神殿の司祭から、その薬の恐ろしさを聞かされたバート達。犠牲者を増やさぬために自ら調査をかって出るが…。





ソード・ワールド SFC COMIC

漆黒のカース

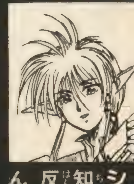
キャラクター紹介



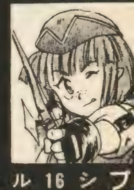
パート（人間） 正義感あふれる戦士。ケンカ好き。リザンの両親に育てられた。



リザン（人間） 魔法使い。勉強家で魔法の腕前はなかなか。パートの義弟。



シラルム（エルフ） 知識豊富で沈着冷静。反面、お茶目（?）。みんなの保護者的存在。



ブラム（グラスランナー） シーフの技能を持つ16歳の女の子。シラルムを慕っている。

ソード
ワールド
SFC

漆黒のカース

きそちしき



「スラム」残念なことだけど、人間が生活していくと貧富の差が現われてしまう。スラムは貧しい人々が寄り集まって暮らす場所のこと。本来は人の住むような場所でなかった場所に、無理矢理建物を建てたのが次々に広がっていったタイプが多く、治安、環境ともに最悪になっているんだ。







「タバコ」　アレクラスト大陸にもタバコはある。タバコは「タバコ」という植物の葉を乾燥させて作るのが一般的だけど、違う植物で造られることもあるよ。特にタバコを好んでいるのはドワーフたちで、彼らが作るパイプは品質がいいので高く取り引きされているんだ。でもタバコなんて体に良くない物の代表だから、吸わない方がいいんだけどね。

ソード
ワールド
SFC

漆黒のカース

きそちしき



「銀貨」　アレクラスト大陸で使われているお金は「ガメル」と呼ばれる銀貨だ。大陸のどこででも使うことができるので、とても便利なんだよ。1ガメルは200円ぐらいの価値を持っている。オランで造られたガメル硬貨には、オランの王様カイアルザードⅦ世の横顔が刻まれている。







「ウィル・オ・ウィスプ」長いので、ウィスプと呼ぶことが多い。光の精霊のこと。闇の精霊シェイドの対極的存在なので、二つが出会うと互いに打ち消しあって消滅してしまうんだ。消滅とはいっても、精霊が死んでしまうわけではなく、精霊の棲む「精霊界」に戻ってしまうだけだから、心配することはないよ。物にぶつかると弾けてダメージを与えるんだ。

ソード
ワールド
SFC

漆黒のカース

きそちしき



「隠れる」ソード・ワールドでは俗に「潜伏」といい、盗賊（シーフ）が持っている能力の一つ。SFCでは特に使うことのない能力なんだけど、テーブルトークRPGで遊ぶ時には、なくてはならない能力なんだ。人ごみや物影にまぎれ込んだり、とっさに草むらに隠れる時、どれだけ上手に身を隠せるかは、この能力にかかっているんだ。







「操る」魔法使い（ソーサラー）の魔法と違って、シャーマン（精霊使い）の魔法は精霊の力を借りてかけるので、お願いすれば自由に動かすことができる。SFCでも、ソーサラー魔法は障害物があるとぶつかってしまって、モンスターに届かないなんてことがあるけど、シャーマン魔法なら自分で障害をよけて飛んでくれるんだよ。

ソード
ワールド
SFC

漆黒のカース

きそちしき

「水晶球」 占いなどでよく見かける水晶球だけど、この世界では重要な小道具として、いろんな使われ方をしている。水晶というと無色透明のものを思い浮かべる人が多いと思うけど、紫、黄色、灰色などさまざまな色があるんだ。『ドラゴンクエスト』で使われて以来、おなじみになった「オーブ」とは「球体」って意味。水晶球も「オーブ」の一種というわけ。





きそちしき

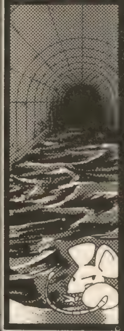


「だます」 人をだますことはよくないことだけれど、情報を得るためには、大きなウソもつかなくてはならないのが、冒険者の悲しいさだめ（冒険者にかぎったことじゃない…かな?）。特に悪人相手ではまともに話し合っても無理なことが多いから、どうしてもだまさなくちゃいけない。冒険者に口の達者な人が多いのは、当然のなりゆき?

ソードワールドSFC

漆黒のカース

きそちしき



「下水道」コミックの舞台になっている「パダ」の街には、立派な下水道があるんだ。パダや、パダの南にある大都市オランは、賢者たちによって計画的に建てられた都市なので、こんな下水道が通っているけれど、本来、普通のファンタジーの街では下水道なんて見あたらないと思っていい。





ソード ワールド SFC

漆黒のカース

きそちしき



「たいまつ」　たいまつは松などの枝に油をしみこませた布を巻きつけたもので、ランタンよりも燃え続ける時間が短く、突風や大雨にあうと消えてしまう。でも、放り投げると壊れるランタンとは違って、地面に落ちても燃えているし、炎の精霊を呼び出す時にとても便利なんだ。次のページでシラルムが実演してるから見てちょうだい。

ソードワールドSFC

漆黒のカース

きそちしき



「魔力が感じられる」魔法使いは「センス・マジック」の魔法を使うと、周囲に働く魔法の力や、アイテムに込められた魔力を知ることができるんだ。とても強い魔力だと、魔法を使わなくても感じ取ることができる場合もあるんだ。でも、古代の魔法の品の中には、魔法を使っても感じ取れないようにされた物もあるから…ややこしいね。





漆黒のカース

きそちしき



「ファイア・ボルト」精霊使いが最初に覚える攻撃魔法で、炎の精霊サラマンダーの力を借りて、炎を小さな矢のようにして敵にぶつけるんだ。炎の精霊の力を借りるには、すぐ近くに火が燃えているか、炎の精霊が宿ったアイテムがなくてはダメ。他の風の精霊や、水の精霊も同じで、風が吹いていたり、水が溜まっていたりしないと呼べないんだ。

ソードワールドSFC

漆黒のカース

きそちしき



「服装」登場するキャラクターの服装をみれば、その人物がどんな能力をもっているのか、見分けることができるんだよ。たとえば、丈夫な鎧と大きな武器を持っていれば戦士（ファイター）。金属鎧をつけてなくて軽めの武器を持っていれば、盗賊（シーフ）か精霊使い。杖を持っていれば魔法使い（ソーサラー）。さて、この女性はどんな能力を持っているのか？



「㊛SFC」第15号（8/20発売）に続く!!

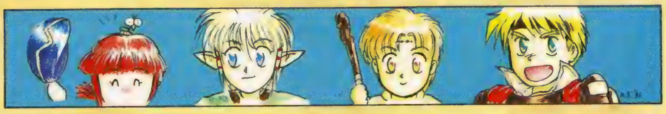
コミック版ソード・ワールドSFC「漆黒のカース」を20倍楽しむためのページ



スペシャルゴージャス企画

ソード・ワールド 賢者の学院［分校］

ヘイ、みんな！　「漆黒のカース」楽しんでくれてるかい？　今回の学院ではこの物語の神様、下村家惠子先生にご登場いただき、気になる質問をぶつけてみたぞ！



神様に聞いちゃえ「漆黒のカース」Q&A

Q この物語のタイトル「漆黒のカース」の"カース"ってどういう意味なのですか？

A カース(curse)とは"呪い"という意味です。この物語に登場する恐怖の薬"マリス・トリガー"によって死んでいく人々の様子が、まるで何かに呪われているみたいなので名づけました。漆黒の呪い……かっこいいでしょ？

Q 早くも人気の出そうなシラルム。でもプラムっていう女の子がいつもひっついてるみたい。2人はどういう関係なの？　気になる……。

A 漫才コンビです(笑)。昔、ある事件でプラムをシラルムが助けて以来、一緒に旅を続けているのだ。詳しくは富士見書房から出ているソード・ワールド短編集「ロマールの罠」を読んでみてね。

Q SFC版でも活躍するドワーフのガラードは出てこないのですか？

A う〜ん、難しい質問ですね(笑)。まだはっきりしませんが、たぶん登場します。それがいつになるかは、まだ秘密。ガラードファン（笑）はちょっと待っててくださいね。

Q 下村さんのプロフィールを教えてください。

A 大阪生まれの大阪育ち。ゲームブックに染まってゲームの道に入りました。ゲームブックを書いたり、ゲームソフト会社で修行の後、グループSNEに入社、現在に至る。代表作品は「死せる神の島」(富士見ファンタジア文庫)。こんなトコかな。

Q 「漆黒のカース」。これからの展開はどうなるのですか？

A ひ・み・つ♪　みんなに「こいつはおもしろいぞ！」と思ってもらえる作品にしようとガンバってるから、期待してちょうだい！　応援の手紙なんかあると、嬉しいよ〜♡



下村家惠子

バートやリザンの生みの親。昭和42年2月生まれ。「半熟英雄」と「伝説のオウガバトル」にはまってる26歳。独身だぞ(笑)。

学院活性化計画発動!!

「ええ〜い！　俺へのファンレターはど〜したんだ〜」と叫ぶバートを筆頭に、みんな首を長くして読者のハガキを待っているぞ！　コミックが盛り上がるにつれて、このコーナーもますます充実させていくから、ヨロシクっ！



よ〜するにハガキ募集なワケ!!

学院に新企画発動！　ぜひ参加してくれ!!

●募集1　バートやシラルムたち登場キャラのコスチュームデザインを考えておくれ。

●募集2　神様・下村先生への質問。「漆黒のカース」に関するコトなら、任せなさい！

その他にも、コミックの感想・各キャラのヨイショハガキなど、なんでもＯＫ！

▼ハガキのあて先　〒160 東京都新宿区坂町27-5市ケ谷光風ビル　株式会社角川書店　㊕スーパーファミコン「賢者の学院・分校」係

学院ニュース

ソード・ワールドのテーブルトークシナリオ集「異界への門」が富士見書房より7月発売予定。なんと、これは『ソード・ワールドSFC』のテーブルトーク版。SFCを楽しむ前にいかが？



ソード・ワールドSFC
SWORD WORLD SFC
ジャンクション JUNCTION ACT.6

今回のイベントは、今まで紹介したイベントと発生方法が違う。いつも宿屋で仕事をもらうとは限らないぞ。

SFC	T&Eソフト	￥9,800	8月6日発売	RPG	12M	B

謎の女性が事件を連れてきた!

これまで、いくつかの冒険をこなしてきたパーティだったが、ある日突然「オラン」の宿屋から、パッタリと仕事がなくなった。オランがダメならと、彼らは「パダ」「ホープ」「カゾフ」と仕事を探して渡り歩いた。しかし、そんなパーティに世間の風（笑）は冷たく、どの町の宿屋に行っても、まったく仕事にありつけなかったのだ。

結局カゾフからオランに戻った彼らは、最後の希望とも言うべき「ナムゴー」へ行くことにしたのだが……。

その途中、賊に追われている女性を助けたことで、自分の意志と関係なく、事件に巻き込まれてしまう。だが、このとき彼らは自分たちが、どんな大事件に足を踏み入れようとしているのか、知るよしもなかったのだ。



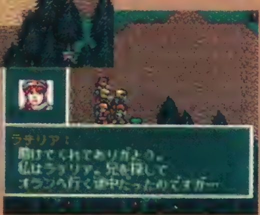
⬅「ナムゴー」へ向かうパーティ。その行く手から複数の人影が……。

オラン〜ナムゴー ［街道］ 謎の女性と出会う

「ナムゴー」へ向かう街道で、アサシンに追われている1人の女性を助けたパーティは、「ラテリア」と名乗るこの女性から、兄を探しに行くオランまでの道のりを同行して欲しいと頼まれる。



⬅ラテリアから、救いを求められたパーティは、アサシンと戦うことになってしまった。



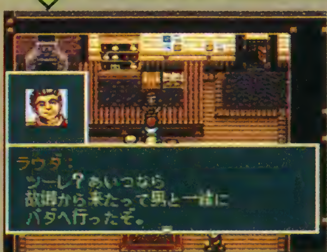
➡アサシンを倒したあと、パーティはラテリアと一緒にオランまで行くことになった。

ラテリア



人々に「悪夢の砂漠」と呼ばれている、カーン砂漠で暮らす「砂漠の民」の族長の娘。従兄弟の「ダライア」が族長を殺し、兄「ツーレ」までも殺そうとしていることを、オランにいるツーレに知らせようとしている。

オラン ［古代王国への扉亭］ パダへ向かえ!

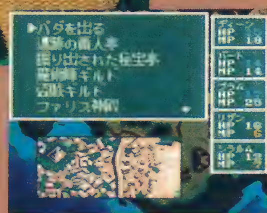


⬅ツーレは、故郷から来た使者とパダに行ったらしい。

オラン〜パダ ［街道］ ラテリアさらわれる



⬅前方のアサシンに気を取られている間にラテリアをさらわれてしまう。

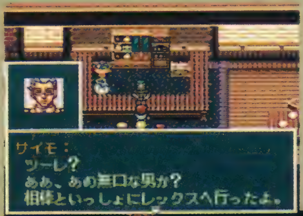


➡パーティは、アサシンを倒しツーレに会うためパダに向かった。

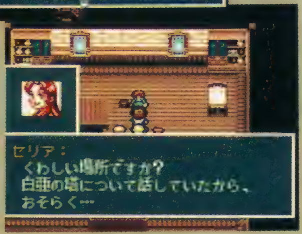
「古代王国への扉亭」で、ツーレの行き先を知ったパーティは、パダに向かうことにした。しかし、その途中の街道でアサシンの待ち伏せに合い、ラテリアはさらわれてしまう。

パダ ［遺跡の番人亭］～［アインの家］
手がかりはレックスにあり

パダでパーティは、「遺跡の番人亭」の主人からツーレの行き先を聞き、「レックス」に向かったことを突きとめた。しかし、詳しい場所は冒険者の「アイン」に聞くように言われる。「アインの家」で彼の娘から行き先を聞き出し、ツーレを追って「白亜の塔」に向かった。



➡パダには、すでにツーレはいなかった。



➡ツーレたちは、「白亜の塔」へ行ったらしい。

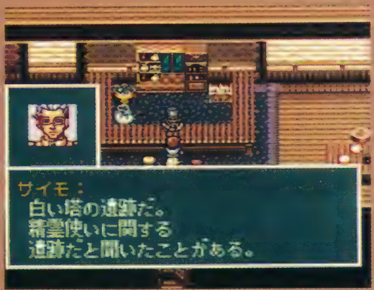
神の助言 謎に包まれた「砂漠の民」の秘密とは？

このシナリオに登場する「砂漠の民」とは、ゲームの舞台となるオランの北西にある「カーン砂漠」に住んでいる民族で、部族以外の者に対しては極端な秘密主義をとっている。そのため、彼らの実態は大きな謎に包まれている。また、強力な精霊魔法の使い手や、恐ろしい暗殺技術の持ち主もいて、敵にまわすと厄介な相手なのだ。

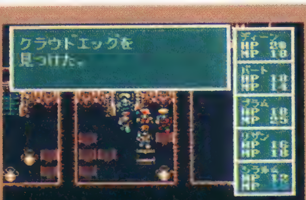


レックス ［白亜の塔］
塔の地下へ!!

塔の上の階でツーレを見つけられなかったパーティは、地下に降りることにした。地下２階は、石像の部屋で行き止まりになっているが、石像の腕の仕掛けを動かすと隠し通路が見つかるので先に進めるのだ。そして、さらに下へ行くと、やっとツーレに会えるぞ。



➡「白亜の塔」は、「精霊使い」に関する遺跡だと言われているが、詳しいことは謎に包まれている。



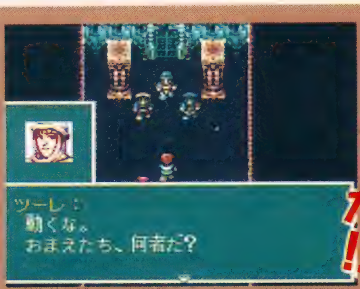
➡上の階にはツーレはいない。しかし、ここでは役に立つアイテムが手に入るので、行かなきゃソンすることになるぞ。



➡地下２階は、石像が立っている小さな部屋があるだけで、行き止まりになっている。

➡しかし、石像を調べてみると、腕が動くようになっている。動かしてみると、奥に続く隠し通路が出現したぞ！

ついにツーレが見つかった!!



⬆隠し通路の先にある階段を降りると、そこにはツーレたちがいたのだ。

ツーレ

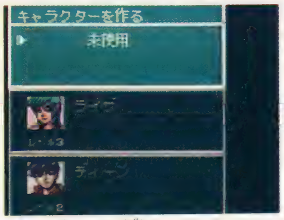


ラテリアの兄であり、「砂漠の民」の族長の息子。彼は砂漠を捨てて冒険者になった。しかし、族長を殺したダライアは、次にジャマになるであろう彼を殺そうとしている。

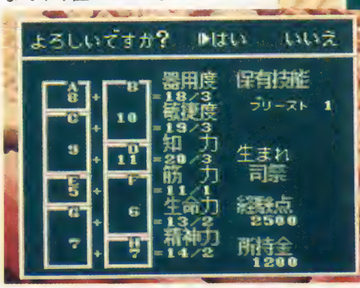
Q キャラメイクってカンタン？

●埼玉県・大池　大さん

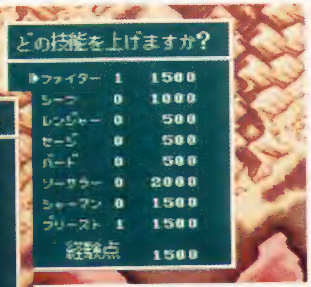
A キャラクターの能力値はコンピュータによってランダムに表示されるので、数値を振り分ける煩わしさはまったくなし。それに、表示された数値が気に入らなければ何度でもやり直しができるから、気に入った数値になるまでチャレンジすればＯＫ。その後、初期経験点を技能に振り分ければキャラクターの完成だ！



➡初期画面で、「キャラクターを作る」を選ぶ。

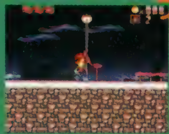


⬇能力値の決定画面。数値はランダムに表示されるので、気に入るまでやり直せるのだ。



⬆技能値上昇は、アップさせたい技能にカーソルを合わせて、初期経験点を振り分ける。

HOW TO WIN スーパーファミコン





バトルドッジボールII

SFC	バンプレスト	¥9,600	発売中	SPG	12M	P

大技・小技・必殺技をひっさげて、あの「バトルドッジボール」が帰ってきた！　全8ステージ8チームを攻略テクニックと合わせて大公開！

腕をみがいて、さあ闘球王決定戦だ！



選べるモードは全部で3つ。うち闘球王決定戦モードは対COM戦のいわゆるシナリオモード。激闘対戦モードは2P対戦モード、修行モードは必殺技と乱闘を自由に出せる練習モードだ。今回は闘球王決定戦モードを中心に徹底攻略していくぞ！



➡初めての人は先に修行モードで慣らしておいたほうがイイぞ。

⬇どのステージから始めるかは自由。ただし、あとに回すほど手強くなるのでよく考えよう。



この闘球王決定戦の舞台となるステージは全部で8つ。クセのあるステージが多いので各ステージごとの戦略が重要だ。



戦いぬけ！ これが全8ステージだ！

コロシアム

比較的ノーマルなステージだが油断は禁物。それだけに基本テクニックが問われるところだ。球のキャッチ率と変化球（特殊ショット）のヒット率が決め手。



◆ランニングジャンプショットで変化球を出すタイミングをつかむこと。球の変化は各キャラによって様々なのだ。

重々力ステージ

このステージでは重力のことを常に頭に入れておこう。ついうっかりが命取りだ。特にジャンプでかわすつもりが、よけきれなかったりするので油断大敵だ。



◆ランニングジャンプショットのミスで相手にボールを取られないように気をつけよう。ライン際は要注意だ。

風の谷

その名のとおり、強風注意報発令しっぱなしのステージ。向かい風がうっとーしいばかりでなく、注意しないと追い風でダッシュして結構怖い目にあうことも。



◆旗のなびく方向で風向きがわかる。風の勢いで球ポロリだけは避けたい。わかっちゃいるんだけどね。

ダウンタウン

爆弾が爆発するタイミングに気を配るのは当然ながら、爆発後真上から落ちてくる球を大事にしよう。確実に取れればかなり戦いを有利に運べるはずだゾ。



◆爆発が近づいたら、外野からの攻撃を中心にするのもかなり有効だ。必殺技を爆発でムダにしないよう注意。

王宮

爆弾同様、落ちてくる球を大事に。わりとノーマルなステージだけにかなり重要なポイントだ。中央ラインを中心としたヒット＆アウェイが攻撃の基本だ。



◆球が砕けるタイミングが近づいたら、味方へのパスを繰り返しつつ球が落ちてくる付近をキープするのだ！

低重力ステージ

低重力のおかげで増加したジャンプ力を生かせるかどうかが鍵。当然落下時間も長くなるので、変化球は必ず決めるようにしたい。ただし落下点には要注意。



◆落下点を誤ると敵陣地にはまり込んで生きて帰れなくなることもあるので、手前のほうからジャンプすると吉。

氷ステージ

できるかぎり強いショットを打って、キャッチした相手を外野に滑り出させるのが手。すかさず外野でたたくのだ！ くれぐれも後ろに下がる時は慎重に。



◆氷なので当然滑ります。相手の球を受ける時は、自分の陣地の真ん中で受けること。あまり前過ぎても危険だゾ。

ドーム

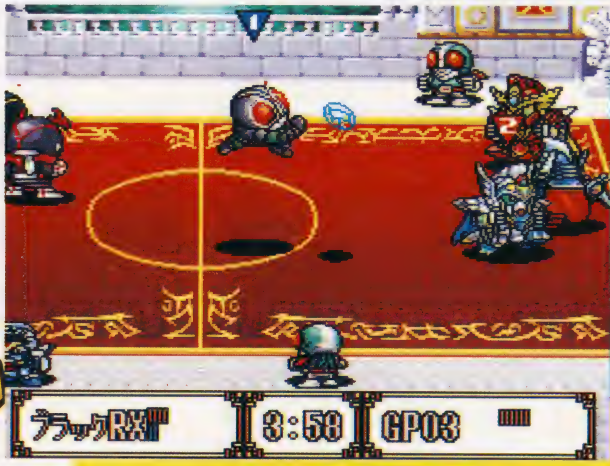
コロシアムと同様にノーマルなステージなのでコンビネーションプレイや、必殺技の出しどころがポイントになる。やはり基本が問われるところなのだ。



◆キャッチが苦手な人は、コンピュータ任せで逃げ回れ。キャラによっては、かなりの率でキャッチしてくれる。

全8チームの徹底攻略&完全分析だ!



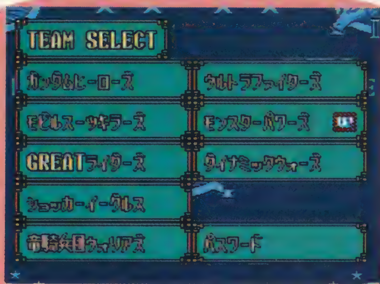


闘球王決定戦モードで優勝するためには、全8チームのうち自分のチーム以外の7チームに全勝しなければならない。1つでも負けは許されないのだ! 優勝への道のりは長いぞ。そのために経験値を振り分け、トレードでチーム力を高めるのだ! ここではチーム別攻略法と基本テクニックから便利なハメ技まで大公開だ! どうだ! どうだ!

⬅基本中の基本、ランニングジャンプショット。微妙なタイミングで変化球を出せる。

絶対オススメはモンスター!

闘球王決定戦モードで勝ち抜くには自分に合ったチームを選ぶことが重要なポイントになる。機動力を生かすならショッカーイーグルス、GREATライダーズ、ウルトラファイターズいずれもオススメだ。しかし初心者に一番のチームは、機動力では劣るが攻撃力、守備力ともに優れたモンスターパワーズだ!



⬆チーム選択画面。苦手なチームを選ぶのも勝利への近道、攻略への第一歩だ!



⬆ライン際でたたくのもハメ技の1つだ。1歩まちがうと自分がやられまくり。

VS ガンダムヒーローズ

あとに残すと必殺技がやっかいなこのチームは早めにたたいておこう。比較的キャッチしてくるので、MPがたまったところを見てわざと乱闘を誘うのだ。



⬅こちらのコート内に十分引きつけたところで連続してたたくのだ。うまくいけばこれで2人はつぶせる。

VS モビルスーツキラーズ

このステージはコンビネーションプレイで決まりだ。重々力ゆえ上からの球が有効だ! 連続ヒットを狙え。うまくいけば3人同時につぶすことも可能だ。



⬅逆に同じ攻撃を受けないためには、自コートのセンターから少し後ろのあたりに集まらないようにしよう。

VS GREATライダーズ

まずは一番HPの少ないストロンガーを狙え。比較的HPの低いチームだけに、1人1人きちんと狙いを定めていけば、少なくとも人数勝ちはできる。



⬅コンビネーションプレイは中央のライン付近でかわそう。うまくいけば帰り際を襲うことも可能だ!

VS ショッカーイーグルス

足の早いチームなので、勝負も早い。ランニングジャンプショット攻撃が多いので、ダメージを怖れるより確実に帰り際をたたくことを考えよう。



⬅敵の動きの早さとジャンプさえ気をつければ、比較的楽なステージ。あとは爆弾をどううまく使うかだ!

勝負に勝つためには、まず敵を知れ！

VS 竜騎兵団ウォリアーズ

キャッチする率が高いので、ガンダムチーム同様わざと乱闘でたたけ。更にコンビネーションプレイで体ごと突っ込んでくるので、これも返り討ちだ！



⬅MPのゲージをよく見ていれば、さほど手強い相手ではない。球の割れるタイミングを計れば更にグー。

VS ウルトラファイターズ

もともとジャンプ力があるチームなのにこのステージ。当然ジャンプショットで飛び込んでくる。やはり返り討ちだ。エースに必殺技を出させないこと。



⬅このチームも竜騎兵団同様、コンビネーションプレイで突っ込んできたところをたたける。基本だね。

VS モンスターパワーズ

乱闘返り討ち技も有効だが、それだけではキツイ。できるだけ自分のレベルを上げてのぞもう。足は早くないので、Uキラーを倒して、逃げ回るのも◎。



⬅地形を利用して、外野に滑り出た時にたたくのが一番。でも、自分のチームにすれば闘わなくてすむぞ。

VS ダイナミックウォーズ

マジンガーZはおいといて、HPの低い残りの２人をとにかく攻撃しよう。このチームは足が遅いので、逃げ回ればだめでも人数勝ちに持ち込めるぞ！



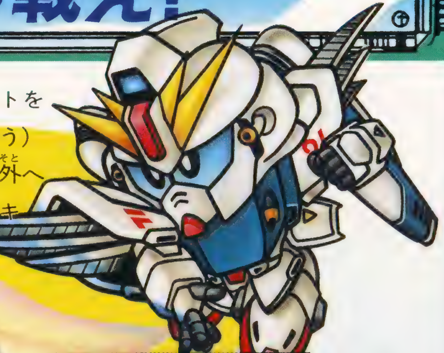
⬅ここでコワイのはとにかくマジンガーZ。くれぐれもマークすること。試合後トレードするのもいい。

激闘対戦モードはこう戦え！

必殺逆ジャンプショット

対戦モードの場合、球を持ってない側にとっては、画面のスクロールアウトがかなり厄介な敵だ。そこで球を手にしたらコートをいつもとは逆の方向（つまり敵のいないほう）へとダッシュする。端まで来たらコートの外へ向かってジャンプして、ショットを撃つ。キャラクターによっては２段ジャンプでも同様の効果が得られる。また低重力ステージだと、さらに効果絶大だぞ！





乱闘の正しいご使用方法

コンピュータ相手だと、どうしてもハメ技として多用してしまう乱闘技だが、対戦で使いこなせばかなり有効だ。まず１つは相手がコンビネーションプレイを決めようとする時だ。一瞬オートになるスキを狙うと見事に決まる！　もう１つは敵が必殺技を出そうとする時だ。必殺技の阻止という意味に加え、相手のMPを無駄にし、逆にダメージを与える、二重三重の効果だ！



⬅画面の端ギリギリのところでヒットするからよけられないのだ！



⬅必殺技を阻止するという意味に加えて、二重、三重の効果があるのだ！

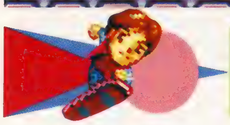


Super BACK TO THE FUTURE PART II

SFC	東芝ＥＭＩ	¥8,600	発売中	ＡＣＴ	8M	P

HELLO!! ボクはマーティ。恋人のとびきりイカス女の子ジェニファーと、よーやく普通の生活が送れるかなと思ったら、ドクが言うんだ。「未来が危ない」って。またしてもビフが何かしているらしいんだ。

と、このヘンの場面は映画を観たキミなら知ってるよね。もちろん、映画を知らないキミでも楽しめるぞ!



キミの未来を創りに行こうぜ!

誰もがきっと思うだろう、「映画タイトルのゲーム化って当たらないんじゃない？」と。それを言うのは、このゲームをやってからにしてもらおう！　心地良いスピードに加え個性的なキャラクターたちの共演。シビアなタイミングや難しいクリア条件もなく、プレイヤーのイライラを徹底的になくしてあるぞ。

モチロン、「もの足りないな～」という人のタメに楽しい仕掛けも用意されていて、まさに「快適」で「おきて破り」なゲームだ。映画に負けない感動がキミを待っている。

今回は全６ラウンドのうち、一気に５ラウンドまでを攻略だっ！　さあ、マーティと共に、過去、現在、未来を駆け回れ！



●オープニングデモ。恋人との甘いひとときを邪魔しやがって…なんて場合じゃない！

基本攻撃　スケボーに乗ってGO

ジャンプ



⬆とにかく、なにがなんでも、しっかりマスターしてほしいのがこれ。一番使用する回数が多くなるハズ。そんなに難しくはないので、タイミングを覚えよう。

火花



⬆ダッシュをしてから、急に止まったり、方向を変えた時にスケボーの後ろからこの火花が出る。そんなに使う攻撃ではないが、確実に出せるように。

ダッシュ



⬆Ｂボタンを押しっぱなしにしながら走ると、マーティを普通の状態よりかなり速く動かすことができるのだ。これもよく使う。何だかとってもスカッとしそうだ。

おトクなお買物教室♡



マーティは、ダメージを３回受けると１人減ってしまう。ダメージを回復したり、アイテムを手に入れるには、途中にある自動販売機で「お買物」するコトによって初めてできる。コインを無視して進んでいると、何も買えずに後悔することになるぞ。自動販売機を見たら、チョット寄り道を。

おもしろパスワード♡



このゲームは、ラウンドが始まる直前に必ずパスワードが表示される。いずれも４文字の英単語になっているので、どうしても先に進めないヒトは、自分の知ってる単語で試してみるのもオモシロイかもね。でも、いくら単語になってるとはいえ、メモは絶対に取っておこう。間違うと悲しいぞ。

LESSON 練習面。気楽に操作に慣れよう

敵が１人も出てこない、練習面ってやつだ。ここで、基本的な操作に慣れよう。また、コインの上手な集め方やスイッチの操作や意味もよく理解しておくコト。パスワードは「ＢＡＣＫ」。未来は、まだまだ遠いのだった。



⬅坂道は、ダッシュとジャンプで素早く登る。



⬅木箱は重なって通るだけで壊れてくれる。



⬅思いっきりジャーンプ！　コインを集めろ。

ROUND 1 始まり良ければすべて良し！

練習してきたコトを生かすのだ

いよいよホントのゲームスタートだ。練習したことを生かして、はりきって行こうぜ。

きっと最初にハマるのは、警察官がいる場所だと思う。ここは、タイミングよく連続ジャンプで弾を消し、それから敵の本体にさらにジャンプ攻撃する。ぽん、ぽんっ、というカンジで決めろ。

連続ジャンプを使い、コインを効率よく回収していこう。後半でのお買物に役立つぞ。



⬆この最初の２匹を、地面に着くことなく連続ジャンプで倒せるように。



⬆動いている床は、乗ったり降りたりするのが非常に難しい。頑張ろう。



⬆問題の場所。ダッシュも上手に使おう。タイミングがわかれば平気！



⬆高い場所から落ちる時は絶対にジャンプボタンを。着地に油断は×。

BOSS



落ち着いてスイッチを！

初めて対決するボスだ。両側にあるテレビを使って攻撃。そのためには、左右に動き回ってスイッチを押さなければいけない。アセらず落ち着いて、相手をじっくり見て、そしてスイッチを押すのだ！

ROUND 2 少しずつ、少しずつ難しく…

新しい仕掛けがたくさん登場！

まず、マーティのボードを刺すことのできる壁が登場。ここでは、ボードを刺した状態でジャンプを繰り返すと上へと登れるぞ。ただ、一番上から地面に降りる操作が少し難しい。うまくコツをつかもう。外にもいろんな仕掛けがたくさん登場する。まずはイロイロ試してみよう。思わぬ隠し部屋がみつかるなんてコトも……!?　ノリのイイＢＧＭで、ＲＯＵＮＤ３へ進め!!



⬆ここのコインが取れるカナ？　ダメージを喰らわず取れたキミはスゴイぞ。



⬆連続ジャンプを上手に使えば、全部取れる。チャレンジして、お買物だ！



⬆タイミングがけっこう難しい。制限時間がナイので、気長に移動しよう。



⬆ここの敵は、わざわざ倒す必要もない。後ろに回ってサクサク壁登りだ。

BOSS



ムダにスイッチを押すな

画面の真ん中にじっとして、ちょこまかと左右に移動し、スイッチを押す。これが基本だが、見当違いの場所にボスがいるのにスイッチを押しても意味がナイ。ムダに押さず、来たと思ってから押せ！

ROUND 3

雰囲気もガラリと変わる現在へ

無敵時間の長さは逆に注意せよ

マーティは、ダメージを受けた後の無敵時間が非常に長い。ここまで進んでこれたキミならわかっているハズ。ここでは、それがかえって迷惑というか、不便なことが多い。もう、ノーダメージで抜けるくらいの気合でいくしかないぞ。最初の自動販売機で無敵を買って、一気に走ると楽。

時には前に進むだけでなく、戻る勇気も必要だ。そして、ROUND 4へと旅立とう！



⬆この敵は、ちょっとイヤな攻撃をしてくるので無敵を買うとかなり楽に。



⬆最初の難関。普通に登ろうとせず、敵を倒しつつの連続ジャンプも利用！



⬆近くを通ると落ちてくるシャンデリア。一気にかけ抜けちゃうのがベスト。



⬆とってもイヤな位置に、ウマイ具合にバクダンが。その前の黒い玉も注意。

BOSS



何とボス対決が2回ある

最初のボスは、床が開いたら特攻だ！ダメージを気にせず、ボコボコ攻撃せよ。問題は次。2人くっつくと攻撃してもダメージを与えられない。スイッチを利用して2人をくっつけずに少しずつ攻撃。

ROUND 4

坂道だらけ、仕掛けだらけ

突っ走らず状況を冷静に見よう

坂道が多く、仕掛けも多い。ついでに敵も多い。Bボタンのダッシュで突っ走るクセがついちゃってる人も多いと思う。ここまで来ると、さすがにそれだけではどうにもならない場所も出てくる。むやみに突っ走らず、コインや自動販売機、そして仕掛けを見落とさないように心がけて。

特殊な攻撃をしてくる、手強い敵も増えたぞ。この次はついにROUND 5になる。



⬆頭のてっぺんの炎に当たり判定が。ムリに攻撃せず、飛び越えてしまえ。



⬆いきなりバイク。かなりビックリする。連続ジャンプでガンガン攻めろ！



⬆びよ～ん、びよ～ん。何もしなければスンナリ登れるハズ。びよよよ～ん。



⬆画面に現われた時だけ、この上に登ることができる床。あせらずよく見て。

BOSS



自分にもダメージが……

今回はスイッチを押すと、画面の左右から電流のようなものが流れてくる。これに自分が当たると、ダメージを受けてしまう。ピストルを撃つのを止めてから力押しで十分勝てる。はりきって行け。

ROUND 5

再び過去へ…もうちょっとだ！

とにかく鉄球が多く、頭を悩ませるのだ。Bボタンを上手に使ってよけつつ、ジャンプで敵を攻撃。コインがたくさん落ちているので1回取ってから引き返し、自動販売機でお買物してから先に進むのもイイぞ。



⬅鉄球と敵の組み合わせ。気合を入れて登ろう。



⬅イヤ。当たるともっとイヤ。ジャンプ連射。

現在に戻る日は…!?

まだキミの旅は終わってはいない。これから最後の戦いが待っているぞ。どんな敵にもひるまず立ち向かえ！ LET'S BACK TO THE FUTURE!!

全日本プロレス

ジャイアント馬場率いる「全日本プロレス」がSFCで登場！　初心者はもちろん、プロレスマニアも満足できる1本だ。このゲームの最大のウリは現実そのままのリアルさにある。パフォーマンス機能で一発決めろ！

SFC	メサイヤ	¥9,800	発売中	SPG	16M	—



闘うなら、最強の称号を勝ち取れ！

何がスゴイって、この『全日本プロレス』は、現実の試合展開をそっくりそのまま再現できるのだ！　これは、各選手の特長をはっきりと押さえるだけではなく、動きや技のグラフィックがリアルでなければならないので、なかなかできることではないぞ。

動きや技がリアルなら、操作はどうか？　これがまた、絶妙なタイミングで技がかかるのだ。このタイミングさえ覚えてしまえば、おのずと勝利は見えてくる。好みの選手の技を極め、立ちはだかる強敵を打ち破れ！



☗これが「全日本プロレス」に登場する16人の選手たちだ。この中から、ひいきの選手を選ぼう。

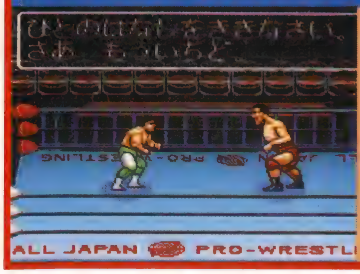


☗世界最強タッグ決定リーグ戦モードでは、チームエディットができないので注意しよう。



初めてこのゲームをやる時は、馬場のプロレス道場モードを選択しよう。ここで、馬場に技のかけ方をきっちりと叩き込んでもらうのだ。好きなレスラーを選んで教わろう。

馬場に教われば間違いなし！



ここでは、一番基本となる技、ボディスラムしか出すことはできない。違うことをやろうとすると、馬場に怒られてしまう。いいタイミングで投げ続けると練習は終了。



鶴田軍VS超世代軍モードでは、その名の通り、鶴田軍（鶴田、田上、渕、小川）と超世代軍（三沢、川田、小橋、菊池）の4対4の団体戦だ。友だちとも戦えるぞ。

他にもこんなモードが！

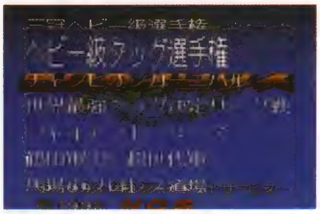


ジャイアントシリーズは、プレイヤー同士の対戦モードだ。「マルチプレイヤー５」を使えば、４人まで参加することができる。多人数で戦えば、きっと白熱するぞ。

現王者チームでタッグを制覇だ!



かなり新しいデータを使っている『全日本プロレス』だけど、現実のプロレス界はそれ以上の早さで流れている。今回は、現チャンピオンのチームをエディットしてみよう。



今回はヘビー級タッグ選手権の流れにそって攻略だ。使用キャラクターは、現在タッグ王者の川田、田上組。まさに、チャンピオンになるために生まれたチームだぞ。

VS 馬場&木村組



第1試合はジャイアント馬場&ラッシャー木村組の「義兄弟コンビ」との戦いだ。現実では、川田、田上の王者チームと戦うことは、ほとんどないので、ファンには涙モノの試合だぞ。





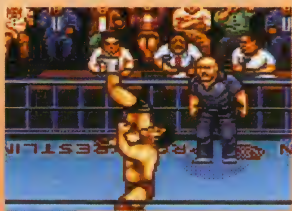
木村を集中攻撃だ!

馬場は、動きこそ遅いものの、攻撃力はピカ一なので、ターゲットを木村に絞ろう。意外と強敵だぞ。

VS 渕&小川組



第2試合はジュニアの雄、渕&小川との対戦だ。実際には、この2人は王者チームのチームメイト。しかし、体重の差があるために、階級が違うのだ。渕のホールド技、低空ドロップキックに注意。





ちょっとシブイぜ!

この2人には苦しめられることはないだろう。川田の投げ技➡ニールキック➡ストレッチプラムの連続で倒そう。

VS 小橋&菊地組



元はといえば、三沢と菊池、小橋、川田は同じ超世代軍のメンバーだったが、ゲーム発売2ヵ月ほど前に川田は超世代軍を離脱してしまった。今では良きライバルだが、ゲームでは超世代軍のままだぞ。





ターゲットな菊地!

小橋を狙うよりも、菊池を集中的に攻撃したほうが早く倒せる。しかし、菊池のゼロ戦キックには注意だ。

VS パトリオット&スパイビー組



本来はチームを組んでいない2人だが、急きょタッグを組んでの登場だ。2人とも強力で派手な大技がある。で、受けてみたい気もするが、勝つために我慢するのだ。若干スパイビーのほうが強いぞ。





大技には注意だ!

この2人は、小技よりも、大技で攻めるタイプなので、試合が長びいて、こっちの体力が減ってくると危ないぞ。



俺たちがチャンピオンだ!!



ついにチャンピオンになった。しかし、世界最強タッグ決定リーグ戦でも優勝しない限り、本物のチャンピオンチームとはいえない。今回の現王者チームは、１つの例なので、自分のひいきにしている、もしくは気に入ったレスラーたちのタッグで、世界タッグ優勝をめざそう！

VS 三沢&鶴田組



実現しないだろうが、こんなチームができてしまったら、いったい誰が倒すんだろう、と思うほど強力なチーム。パワー、スピード、どれをとってもこちらのチームを上回っている恐ろしいチーム。





最大のヤマ場だ!

この２人の技は、まさに必殺技と呼ぶにふさわしい威力を持っている。ミスが続くと、絶対に勝てないぞ。

VS ゴディ&ウィリアムス組



現実の全日本プロレスの中でも、４強の一角をなすチーム。技もパワーもピカ一だぞ。２人ともほぼ互角なので、どちらを狙ってもキビシイ戦いになる。こちらも大技の連発で攻め込もう。





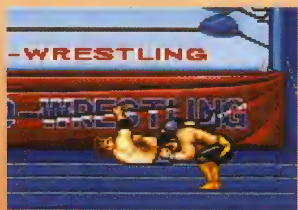
戦力は互角だぞ!

王者チームとほぼ互角の力を持っているので、下手をすると、一発差で負けたりする。上手なタッチワークで闘おう。

VS ハンセン&エース組



エースに的を絞ればあまり苦労しないで倒せるだろう。しかし、ハンセンには一撃必殺の左、ウェスタンラリアットがあるだけに、長期戦でハンセンに出てこられると、かなりキツい。注意しろ！

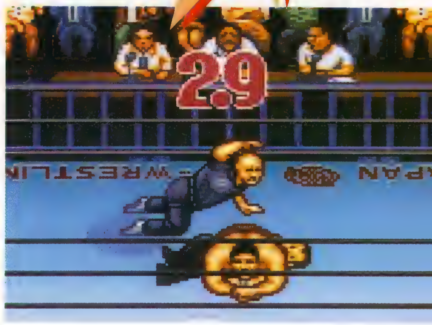




迫りくる左腕の恐怖

ハンセンのラリアットは、１ゲージぐらい、余裕で減らす破壊力を持つ。終盤にロープに振られると……ウィーッ。

ここに注目せよ!!
カウント2.9～武道館が揺れています!



新しいけど笑っちゃう、いい味を出しまくっているのが、上のカウント2.9と、客席から聴こえる、ストンピング（白熱した展開、シーンに客が興奮して、会場を揺らしてしまうほどに足を踏み鳴らす）の音だろう。カウント2.9はプロレス界の常識、驚くなよ！



⬆パフォーマンスボタンを多用しよう。鶴田、渕、ラッシャー木村は必見だぞ。



⬅この人まで忠実に再現されているとは……。この人こそ、メインレフェリーの鏡だっ!!

デスブレイド



ゲームセンターで人気の『デスブレイド』が、ついにスーパーファミコンに登場だ!! 待ってましたの熱い戦い、超豪快な約100種の技、そして必殺技の大迫力!! これを読んで、キミの手で激闘の幕を開けるべし!!

SFC	アイマックス	¥9,700	発売中	ACT	12M	―

対戦が今アツイ!! 闘技場&必殺技をズーム・アップ!!

このゲームの対戦のオモシロさなんて、今さら言うまでもないんだけど、今回はこれから始める人のタメに見どころを一気に載せてみました♡



NORMAL いわゆるひとつのフツーのステージです。

HELL RING・ダメージを受けるトゲが 利用しちゃえ

DIMENSION カッコイイ。実は最後のステージと同じ。

マイケルの必殺技・ハワフルバスター 放浪戦士の貫録だ。

シンディーの必殺技・チキンロッククラッシュ。力強く華麗。

ホンの必殺技・ハワフルドライバー、自慢に恥じない技。

シャンカールの必殺技・ミキサーハリケーン。破壊力抜群。

フレアの必殺技・ダイビングフェイスクラッシュ 残虐!

"闘いの伝説"の幕開けだ!

新たなる激闘の始まりを告げる鐘が打ち鳴らされようとしている。優勝者は国王に挑むことができ、勝利すれば新たな国王になれる非武装デスマッチ。残されるモノは優勝か死か!? しかし、恐れを知らず闘いにすべてをかける者がいた。勇敢な猛者。それがキミたちだ! 今回は5人のキャラクターすべての技の一覧表と、対戦のワンポイントを紹介する。

大技、小技、そして必殺技を使いこなすのも当然大切だが、何より"勇気"を大切にしたい。何度やられても立ち上がる勇気……それこそが最強への道だ。



世界一の戦士になるため、旅をしている男。攻撃力、防御力、素早さが、すべて平均的。

主に投げ技を用いるが、必殺技の2段攻撃は恐ろしいほど強力だ。

FIGHTER •MICHAEL•

離れている時(連続技)	ノーマル	小技B	ハンチ
			パンチ
			ジャンピングエルボー
		大技A	ニーパット
			ジャンプキック
			ニールキック
走っている時		小技B	ジャンピングニーパット
		大技A	スライディングキック
相手が倒れている時		小技B	エルボードロップ
		大技A	ニードロップ
組んでいる時	ニュートラル	小技B	エルボースマッシュ
	ニュートラル	大技A	ボディスラム
	上	小技B	アイリッシュホイップ
	上	大技A	スープレックス
	左右	小技B	ロープ振り
	左右	大技A	アバランシュホールド
	下	小技B	ネックブリーカー
	下	大技A	バックドロップ
OKが光っている時	上	大技A	パワフルバスター



暗殺においてのプロ。性格は勝ち気でキツイ。力は弱いが、素早く動き回り相手を攻める。

防御力に欠けるが、細い体で美しいファイトを見せてくれる。

AMAZONESS •CINDY•

離れている時(連続技)	ノーマル	小技B	ハンチ
			ハンチ
			正面蹴り
		大技A	ニーパット
			飛び蹴り
			ローリングソバット
走っている時		小技B	サマーソルトキック
		大技A	ジャンピングネックブリーカードロップ
相手が倒れている時		小技B	エルボードロップ
		大技A	ニードロップ
組んでいる時	ニュートラル	小技B	ひざ蹴り
	ニュートラル	大技A	首投げ
	上	小技B	延髄蹴り
	上	大技A	ヘッドシザース
	左右	小技B	ロープ振り
	左右	大技A	モンキーフリップ
	下	小技B	カンガルーキック
	下	大技A	タイガースープレックス
OKが光っている時	上	大技A	チキンロッククラッシュ



自慢の怪力を披露するために出場した男。攻撃力はあるが、素早さがやや欠けている。

相手を高々と持ち上げる技で、とてつもないダメージを与える。

HERCULES •PON•

離れている時(連続技)	ノーマル	小技B	パンチ
			パンチ
			ナックル
		大技A	ニーパット
			ジャンピングナックル
			ドロップキック
走っている時		小技B	タックル
		大技A	フライングボディアタック
相手が倒れている時		小技B	ニードロップ
		大技A	ボディプレス
組んでいる時	ニュートラル	小技B	ヘッドパット
	ニュートラル	大技A	ハンマースルー
	上	小技B	リフトアップ
	上	大技A	ブレーンバスター
	左右	小技B	ロープ振り
	左右	大技A	パワースラム
	下	小技B	バックブリーカー
	下	大技A	パイルドライバー
OKが光っている時	上	大技A	パワフルドライバー

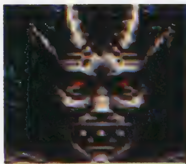


頭は弱く自信家。牛の頭と人の体の半獣人。見ての通りの力強さに加えて足も速い。

角を利用した必殺技を使う。その一撃は、凄じい破壊力を持つ。

MINOTAUR •SHANKER•

離れている時(連続技)	ノーマル	小技B	ハンチ
			ハンチ
			ひじうち
		大技A	ひじうち
			ナックル
			足ばらいキック
走っている時		小技B	チャージタックル
		大技A	チャージスルー
相手が倒れている時		小技B	ヒップアタック
		大技A	ヘッドバット
組んでいる時	ニュートラル	小技B	ヘッドバット
	ニュートラル	大技A	ボディスラム
	上	小技B	角で放り投げる
	上	大技A	タワーブリッジ
	左右	小技B	ローフ振り
	左右	大技A	バックドロップ
	下	小技B	ブルドッキングヘッドロック
	下	大技A	ブレーンバスター
OKが光っている時	上	大技A	ミキサーハリケーン

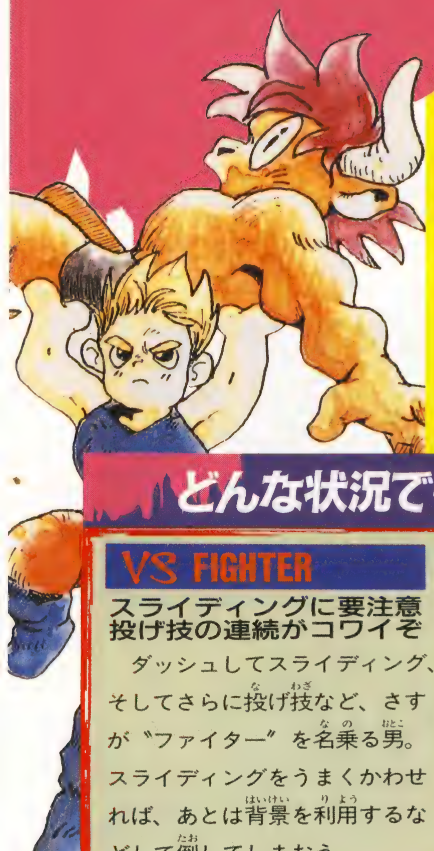


国王の脳を喰えば賢くなると思い参加した、森に住むモンスター。攻撃・防御などのバランスは決して悪くない。

知能は低いが、優れた腕力と跳躍力を持つ。

BEAST •FLEA•

離れている時(連続技)	ノーマル	小技B	ハンチ
			バンチ
			ジャンプキック
		大技A	両足キック
			ジャンヒングヘッドバット
			頭かじり
走っている時		小技B	ジャンヒングタックル
		大技A	チャージタックル
相手が倒れている時		小技B	ボディフレス
		大技A	ヒップアタック
組んでいる時	ニュートラル	小技B	ヘッドバット
	ニュートラル	大技A	ネックハンギング
	上	小技B	ハイネックブリーカー
	上	大技A	フロントスーフレックス
	左右	小技B	ロープ振り
	左右	大技A	ハワースラム
	下	小技B	頭かじり
	下	大技A	ココナッツクラッシュ
OKが光っている時	上	大技A	ダイビングフェイスクラッシュ





新たな闘いの伝説へ

鍛え上げた肉体だけを武器に闘い抜け!!

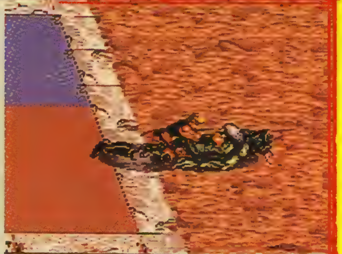
必殺技は、「ＯＫ」サインが点滅した時にだけ使うことができるのだが、ボタンの連射＋コマンドで使用しなければならないのだ。しかも双方とも「ＯＫ」の時など、連射が遅いと出し負けてしまう。なにより「ＯＫ」サインをこちらに点滅させて相手に点滅させない、というのが理想ではあるが、至難の技だ。日ごろの鍛練がものをいう世界。今日もまた闘い抜く…それこそが『デスブレイド』である。

どんな状況でも闘い抜く男

VS FIGHTER

スライディングに要注意 投げ技の連続がコワイぞ

ダッシュしてスライディング、そしてさらに投げ技など、さすが〝ファイター〟を名乗る男。スライディングをうまくかわせれば、あとは背景を利用するなどして倒してしまおう。



☗逆に背景を利用されて、倒れたところをさらに狙われるなんてことも。1回組んだら2度と離さないくらいの気合を。

華麗な技に惑わされるな!

VS AMAZONESS

弱い防御力につけこもう 素早い動きにひるむな！

技も豊富で、女性らしからぬパワーの持ち主だが、防御力が弱い。そこを狙って、ビシバシ攻撃だ！　ただしスピードが速いうえ、油断できない技が多いので、注意が必要だぞ。



☗トラップを利用された首投げがツライ。力のあるキャラでとにかく攻めまくれ！素早い動きからの連続攻撃にも注意。

怪力を恐れず突っこむのだ!

VS HERCULES

遅いスピードを利用せよ ほどよい殴り合いを！

力が強い分スピードが遅いので、逆にそこを利用しよう。マズイと思ったら逃げ、ウマい具合にパワーゲージをためていこう。怪力を恐れず、一気に必殺技でケリをつけろ！



☗タイミングを見て、上手に接近。マズイと思ったら離れよう。〝ほどよい殴り合い〟が繰り返せれば文句ナシ。

今大会最年長の獰猛な半獣人

VS MINOTAUR

角の突進に注意が必要だ 上手に逃げては攻めよう

とにかく注意したいのが角の突進だ。転ばされてから、連続攻撃でボコボコにされてしまう。

ダッシュや足払いを活用して、何とかして角の突進を見極めよう。それが勝利への道だ。



☗あっ、転ばされてしまう！　後が非常にイヤなのだ。早く立ち上がって反撃に出たいが、そうもいきそうにないか？

グロテスクな技ばかりだぞ

VS BEAST

さすがモンスター、人間離れした攻撃は脅威だぞ

頭かじりといい、必殺技のダイビングフェイスクラッシュといい、グロテスクな技がホントに多い。しかも攻守のバランスがイイので攻めづらい。地道にダメージを与えたほうがいいかも。



☗相手のパワーゲージなんか、もう気にかけているヒマはない。ひたすら攻撃！やるか、やられるか……2つに1つだ。

最強の敵がキミを待っている!!

1人用はこの5人以外に、もう2人の敵を倒さなければエンディングは拝めない。最後の敵は当然この国の王である。王に勝った者が、また王になり、そして歴史は繰り返される。しかし最強の敵が1人いることを忘れるな。それはキミ自身なのだ。



マルカツ・バトル・マニュアル・コミック

勝 BATTLE MANUAL COMIC

●ヨッシーのクッキー編

画/アベ タケル

①単なる「パニック」である。敵のクッキーの配置をムチャクチャにしてしまう、喰らうと非常にツライ技。ちなみにこーゆー妨害技はヨッシーを1列そろえると発生するが、その時自分のキャラが「○」か「×」とか、さらに技の名が表示される。○だと敵がその技を喰らい、×だと自分が喰らってしまう。あわてて自滅しないよう、落ち着いて相手をイジメてやろうぜい。



⬆これだけで2人共自滅っス。

②つまりは「スレイブ」だ。自分のカーソルと敵のカーソルが同じ動きに。応用次第では、ムチャクチャ使える技。敵のヨッシーを今のうちに消して自爆させる、などなど。

③いわゆる「ブラインド」なワケ。真ん中のクッキー9コが見えなくなる技。上級者にはあまり効かないと思われる。

④クッパは上級者向きのキャラで、初心者ド素人虚弱軟弱貧弱男の㋵ごときに使いこなせるハズがなく、負けて当然。



⬆4つのキャラのパラメータ。ヨッシーは誰でも使いやすい。





⑤けっこーハンデがモノを言う。ほんのわずかでもキツイのだ。実力差が7対3くらいならハンデなしでも十分対等にやれる。数字が多いほどキミが弱いとゆーことなので精進しよう。まっ、男なら（女でも）生身でバリバリ戦おう。それにしても㋵はナサケナイ。



⬆ハンデありでも負けるよーな奴は出直してこーい!! （……誰のことだ？）

⑥トーゼン（？）2人共同じキャラを使っての対戦も可能だ。キャラ同士の相性がイロイロあるので、考えて選びたい。ヨッシーの高い防御力に対しては、クッパの攻撃力で対抗するのが1番イイ……のだが、いかんせんクッパは制限時間が短く、あれこれ連鎖や妨害を考えているとすぐ自滅してしまう。上級者向き、と何度も言うのはソコなのだ。やはり初めのうちはヨッシーでやるコトをオススメしたい。とても使いやすいハズ。他のキャラは、好みで選んでいこう。そんなにパラメータに差はない。まっ、どのみちナサケナイ役はすべて初心者（以下略）㋵にオマカセだ（笑）。

⑦友達をなくすので、絶対にやめましょう。もっとも、相手が㋵なら……別に、ねぇ。

ストⅡのウラワザなのだ ウラワザ ハイパーマーケット

ウラワザハイパーマーケット

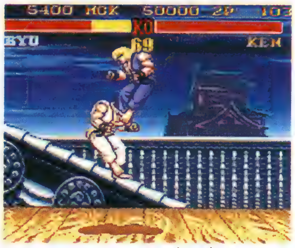
新作ゾクゾク　ウラワザぞくぞく

ストリートファイターⅡターボ

SFC 超大技炸裂3連発!!

ごぞんじ『ストⅡターボ』にいきなり大技発見だ！　前作と同じカプコンコマンド（電源を入れて“CAPCOM”の文字が出ている間に、パッドの「下Ⓡ上ⓁⓎⒷⓍⒶ」を入れると、スタート音が鳴る。一見して何も変わらない（タイトル画面とか）のだが、なんとゲームモードでのみ必殺技がすべて出なくなるのだ！（ノーマルモードも同様）そして②、タイトル画面の前に流れる大きな「TURBO」の文字が出始めたときに②コンでカプコンコマンドを入れる（タイミングは甘め）。すると速度調整が5段階からなんと!! 11段階まで一気に増えるのだ！これが1番凄い。③VSモードのステージセレクト画面で②コンを使用してカプコンコマンドを入れると、すべての必殺技に対して使用するかしないかを選択できる「必殺技コンフィグモード」に突入するぞ!!　ビッグなウラワザ3発サンキュー!!

東京都　八町隆史クン

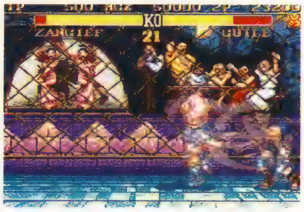


⬆これらのウラワザを組み合わすことにより、かなり幅の広い対戦が楽しめる。特に速度選択は5〜6ならまだしも、11など人間の反応速度を越えている。そして必殺技コンフィグも、リュウの強力な波動拳や、バイソンの無敵のターンパンチなどを封じるとゲームバランスがとれるかもしれないぞ。

下
Ⓡ
上
Ⓛ
Ⓨ
Ⓑ
Ⓧ
Ⓐ







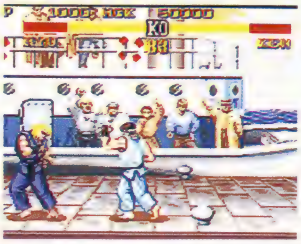


⬆「必殺技封印モード」はこの画面でカプコンコマンド。⬇するとゲームモードでは必殺技がでない。

⬆「速度調整」はこの画面からコマンド入力する。タイミングは甘い。⬇すると一気に星が……!!

⬆グゲ〜速いっ!!　とても見切れない!!　⬇技封印&11速でクリアしたら、なんかイベントがあったりして！

⬆「必殺技コンフィグ」はVSモードのステージ選択画面で2コンで入力。⬇おうおう、新鮮〜♬　スゲエ！









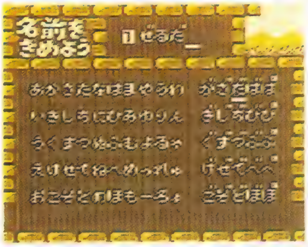
ウラワザ班 うら事情
ビッグソフトが出て、すごく早い時期に大きなウラワザの情報が来る。でも、それは時として、本に載せられないことがあるんだ。これにはいろいろ理由があるけど、自分の力で見る前に本で見せられちゃったら、やる気なくしちゃうもんね。

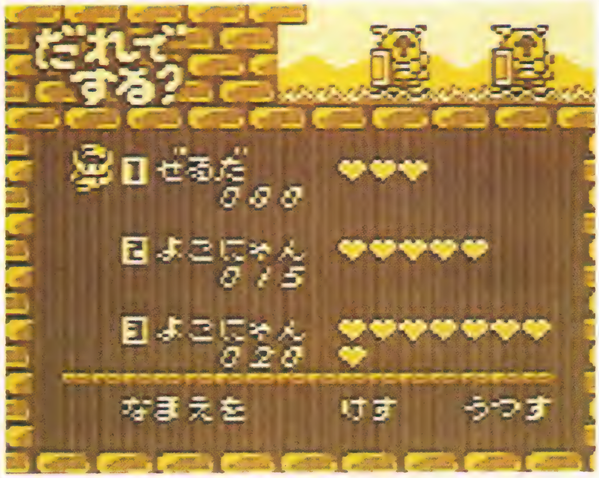
ゼルダの伝説～夢をみる島～

GB いつもと違う曲が……

ＳＦＣからＧＢへと、ハードのグレードが下がったにもかかわらず、とても評価の高い『ゼルダの伝説』。そのゼルダでちょっとしたワザが見つかったのだ。ゲームを始めるとき、新しい名前をつけるけど、これを「ぜるだ」にして、Ⓢを押そう。ゲームの画面に変わる前に、おなじみの「あの曲」が、少し違ったアレンジで聴けてしまうのだ。

愛知県　中野洋介クン





⬆➡「ぜるだ」と入れてスタートすると、急に曲が変わるのだ。この名前でゲームを続けると、他にも何かあったりするかもしれないね。

ゼルダの伝説～夢をみる島～

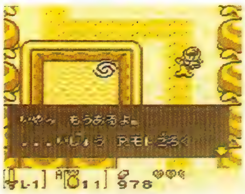
GB 魔法の粉で!?



⬅前作にもいたコイツ。魔法の粉をかけると……。



⬅やっぱしこうなる。なんか目ツキが悪いのだ。



⬅この状態ではいろんな話が聞けるぞ。



⬅注意してないとダメージを受けてこの通り。

「ＳＦＣ版の前作を超える」などと、早くもいわれているこの作品。ＳＦＣ版を少し変更したようなものとも言えるけど、ワザのほうでもやっぱり前作に見られたものと似かよったものが送られてきた。魔法の粉を手に入れたら、スグに近くにいるヘンなヤツにふりかけてみよう。目ツキの変わった彼から話が聞けるのだ。

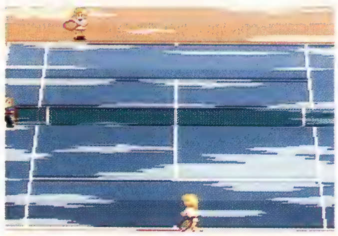
愛知県　森本真司クン

スーパーファミリーテニス

SFC 謎のチャルメラ

『スーパーファミリーテニス』で、何だかわかんないけどオモシロイ現象が見つかった。まず、何でもいいから試合をしよう。そして㊄を押してポーズ状態にし、そのまま何もせずに３分間待とう。この時テレビのボリュームを最大にするか、カップめんに熱湯を注ぐと有効だ。そして３分がすぎるとナゼかチャルメラのリアルなサウンドが聴こえるぞ。

東京都　小川博正クン



⬅何でもいいから、とりあえず試合開始だ。そしてポーズをかければＯＫ。



⬆観客が鳴らしたか、屋台が出現したのか。とにかく３分間であるため、最近の生めんタイプには不向き。

スーパーフォーメーションサッカー2

SFC 走ってる選手が疲れる

こちらもスポーツゲームで発覚した、よくわかんないようなワザだ。まず、テキトーにゲームをスタートしてチーム選択の画面にしよう。あとはただ、５分間待つだけ。走っている全チームの選手が首をガクガクして疲れた表情を見せるのだ。

大阪府　平野智一クン



⬅グラウンドをサッソーと駆ける選手だったが……。



⬅５分経過するとこんな顔に。果てしのないグラウンドがキャ○翼のようだ……。

ウラワザ班 うら事情

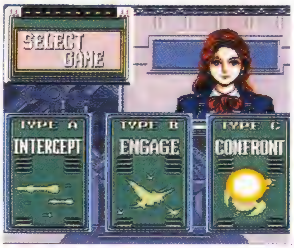
どーしてもウラワザの情報ハガキが少ない時は、少し前の古いネタや、大したことないネタでも載せてしまいたい誘惑にかられる。グッとこらえるんだけど、わかってくれるかなー、この時の悔しさ。読者のみんなのために、質も落とさず数も十分用意するのが義務だしね。

スーパースコープ6

SFC コンフロントモードの無敵ワザ

このソフトの6つのゲームの1つ、レーザーブレイザー・タイプCのコンフロントの無敵ワザが発見された。SFC本体にレシーバーと1コンを接続しておき、コンフロントを選んで戦闘中に1コンのⓁ+Ⓡ+Ⓧを押そう。敵の攻撃を受けるとゲージが赤くなっていくけど、なぜかいつまでたってもゲームオーバーにはならないのだ。

福岡県　吉田善明クン



⬆レーザーブレイザーの中でもムズカシイといわれているコンフロント。







⬅先へ進むにつれて激しくなっていく敵の攻撃。受けたダメージでアラームが鳴りっぱなしになってしまうが、どうしたワケか、いつまでたってもゲームオーバーにはならないのだ。というワケで、そのまま最終面が始まり、クリアしてしまうのだった……。

スペースバズーカ

SFC エキストラモード

スーパースコープ専用ソフト第1弾の『スペースバズーカ』。買ったその日にクリアしてしまった、なんて人も多いかも知れないけど、実はフツーに遊ぶときとは比べものにならないほどムズカシイ、「エキストラモード」があることがわかったのだ。やり方はカンタンで2コン側のレシーバーとは別に1コンを接続しておき、タイトル画面のときにⓁ+㋝を押すだけ。1Pのバトルゲームで3つのレベルが選べるのだ。このコマンドは普通のゲームをクリアすれば画面に表示されるぞ。

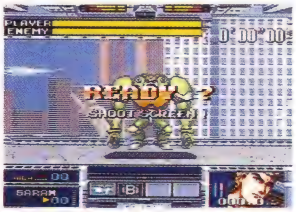
愛知県　森田勇輝クン



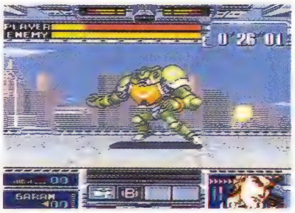
◆クリア時に見られるエキストラモードのコマンドだ。



◆レベル選択画面。3段階すべてがフツーではない。



◆最初の敵。いつもだったらタダのザコだが……。



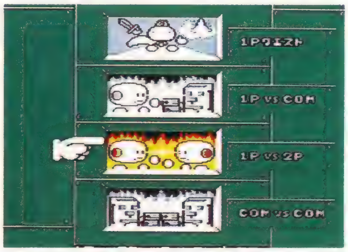
◆この通り。まるでラスボス第1段階のような攻撃。

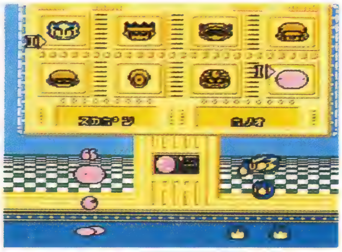
ジョイメカファイト

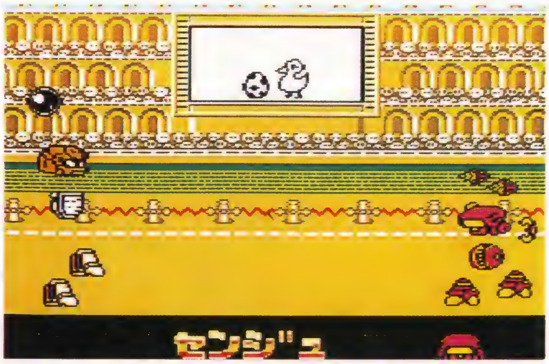
FC ロボットをランダム選択

これが「ファミコン」というハードで動いていることを忘れさせてしまう、非常に完成度の高い対戦格闘アクションゲーム『ジョイメカファイト』。登場するキャラクターはそれぞれ特徴をもっている数多くのロボットたちだ。このソフトも格闘ゲームらしく1Pのクエストがカンタンになってしまうと他のプレイヤーとの対戦へと興味が移るだろうけど、そんなときに役立つのがこのウラワザだ。なんと、使用するロボットをランダムに決めてしまうことができるのだ。このワザが使えるのは「1Pクエスト」以外の3モード。まずモード選択画面で㋝を押して選ぶ。そして㋝を離さずにⒶ+Ⓑ+㋜を押そう。すると使用ロボットが決まった状態でスグに試合が始まるのだ。

埼玉県　沢田卓也クン







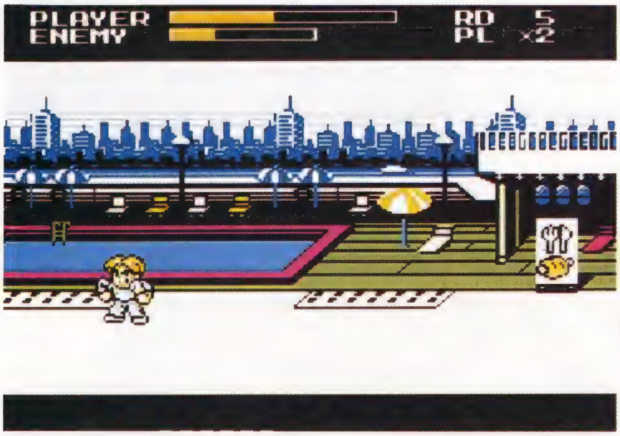
➡この4種類のモードのうち、対戦のみを楽しむ「1Pクエスト」以外のモードを選び、㋝を押したままⒶ+Ⓑ+㋜を押す。⬆すると、いつもなら表示されるはずの、この機種選択画面にはならずに……。⬅イキナリ双方の機種が決まっている状態で、機種の紹介が表示されるところからスタートしてしまうのだ。機種に関係ないオールラウンドプレイヤーを目指すキミや、お互いを知りつくす相手との対戦にピッタシだ。

ウラワザ班 うら事情

『FFV』「ずいぶん前に送ったのに、なんで今頃載るの？」なんて採用者のキミ、実は使える技はストックしておいて他のゲームの技との兼ねあいやスペースの都合により登場が決まるんだ。だから最初に来た情報が何号も先に載ったりする。5〜6号先まで読まないとボツか不明だよ。

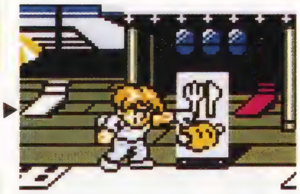
マイティ ファイナルファイト

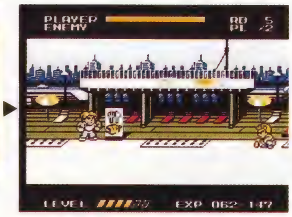
FC カンバンで体力回復!



SFCの『2』と同じく大人気のFC『マイティファイナルファイト』。このソフトでちょっとオモシロイ現象が発見されたのだ。ラウンド5の途中プールなんかが見えるところがあるよね。ここでよく注意して見てるとナイフ・フォークといっしょに回復アイテム「原始肉」の描かれたカンバンがあるのだ。ここを通りかかったらカンバンの横へ行き、パンチを入れてみよう。うまくいけば音が鳴ってキャラクターの体力が満タンまで回復するのだ。

滋賀県　仙波幸久クン





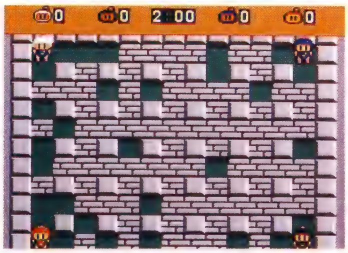
⬅ずっと敵の相手をしてて減ってきたゲージ。で、前方にカンバンが。このカンバンをうまくなぐると……この通り、何も食べてはいないのに体力回復。

スーパーボンバーマン

SFC 超意味なしワザ

どうもバグによるらしいけど、実際のゲームには何の支障もきたさないし、画面を見てててもさしてオモシロクない、ヘンなウラワザだ。まずタイトル画面でバトルモードを選ぼう。そして1〜4プレイヤーすべてをOFFにし、COM LEVELを10にしよう。すると、なぜか1PLAYERのEの文字が消えてしまうのだ。どれか1つでも違ってしまうとまたEの文字が現われるぞ。

埼玉県　渥美大樹クン

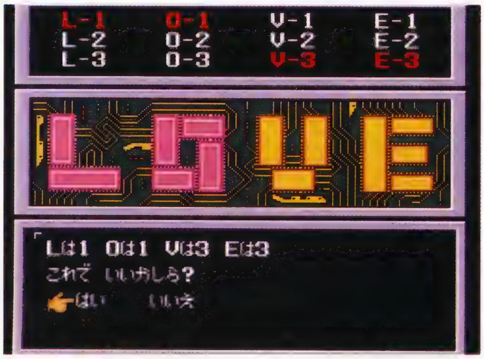


⬅現在㊙SFC編集部で秘かにはやってしまっているのが、このバトルモード。⬇全員OFFなので当然始まらないけど、なぜかEの文字だけがスッと消えたりする。何かイミあるのかな?



メタルマックス2

SFC LOVEマシンでハマリ



⬅⬇建物の中ではフツーの警報だったものがフィールドではヘンな曲になってしまう。この曲がまた全然意味なくて笑えるんだけど、何度か聴くうちに暴走して画面が止まってしまうのだ。結局どんな効果の組み合わせなんだか……。このワザを試すのはキチンとセーブしてからにしよう。



『メタルマックス2』の楽しみの1つ、LOVEマシンは使い方によってはゲームを大きく変えてしまうほどの力を持っているが、ICチップの組み合わせの中にはまったく何の役にも立たないどころか、そのイミも全然わからないものがあったよね。「1−1−3−3」や「1−2−2−3」という、使うと音が鳴るパターンもその1つだけど、実はこれらの組み合わせは、使ってはならない禁断の組み合わせだったのだ。クラブ「あいのかけら」の中など、建物の中にいるときと違ってフィールドに出て、この音が鳴るLOVEマシンを使うと、なぜか元の音とは全然違ったヘンな曲が聴けるのだ。その上調子に乗って何度も使っていると画面が止まることもあるのだ。

東京都　ナスッチャークン

ウラワザヤリヤリ繁盛記 ●親方・紅龍の巻

価値ってヤツは、あるかないかっていう2極化したものじゃなくって、どのくらいあるかっていうものだよね。世の中のすべての事象にはプラスとマイナスの両方の価値がある。だから、とてもいいモノでも、何かしらの悪いことっていうのはついてまわってるハズ。それに価値感っていうのは個人個人で違ってるものなんだから、自分がいいと思っても他人に押しつけるのはやめよう。さて、何のソフトの話でしょうか?

スーパーファミリーテニス

SFC 栄光の南十字星モード

SFCならではの美しい画面を実現した『スーパーファミリーテニス』。というワケで、トーナメントモードをクリアするとプレイできるようになるのが隠しモードの、「ナムコットシアター・栄光の南十字星」だ。今回はトーナメントをクリアしなくてもこのモードで遊べてしまう隠しコマンドを紹介するぞ。タイトル画面のとき、㊦を5回押し、スタートする。するとイキナリ「ナムコットシアター」を選ぶことができるようになってしまうのだ。

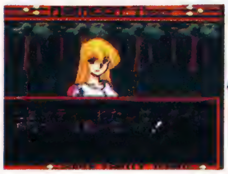
大阪府　飛弾勇貴クン

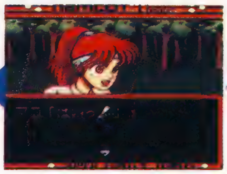




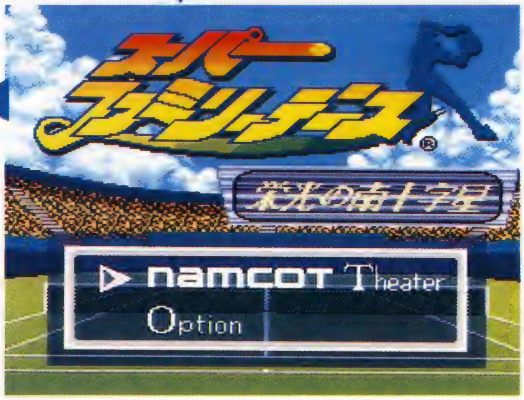
⬅隠しコマンド入力後にオプション画面を出すと、このようにBGMテストができるようになっており、5曲のBGMが聴けるのだ。











⬅ナムコットシアターモードでは、アニメのようなシーンが見られる。でもイキナリこれを始めたところで勝ち進んでいくのはムズカシイかも知れない。

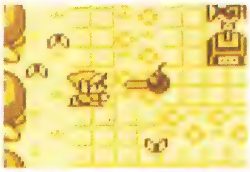
ゼルダの伝説～夢をみる島～

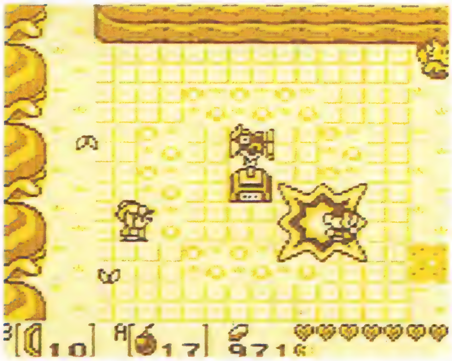
GB 爆弾弓矢使用法

『ゼルダの伝説』に登場する武器アイテムのうちの2種類を使い、遊んでしまうというワザだ。ここで使うアイテムは、爆弾と弓矢。これらが手に入ったら、それぞれをⒶとⒷに割り当てて同時に使えるようにしよう。あとは弓を撃つのと同じように狙いをつけたらⒶとⒷを同時に押そう。爆弾が矢の先について飛んで行き、爆発するのだ。

宮城県　伊東誕行クン







⬆こうしてⒶとⒷに装備しよう。あとは狙いをつけてⒶ＋Ⓑを同時に押せば、敵に向かって爆弾矢が飛んで行くぞ。
⬅こんなふうに、敵や地形に命中すると爆発するのだ。見ての通り爆弾のパワーがそのまま残ったスゴイ武器。欠点といえば、矢と爆弾の両方ともが1個ずつ減っちゃうことかな……。

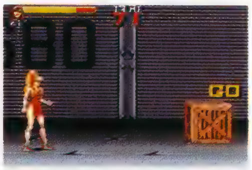
ファイナルファイト2

SFC 敵キャラが少ない?

バラバラと現われては立ちはだかる、『ファイナルファイト2』のザコキャラの1人が出てこなくなってしまうというワザが見つかった。その場所はステージ2の空港ガレージ。そこを進んで行くとき、途中にある木箱をわざと壊さずに残しておこう。するとシャッターの中から出て来る敵がいつもの3人ではなく2人しかいなくなるのだ。

兵庫県　浦山義和クン







⬆いつもなら現われるこの3人。でも木箱をワザと残しておくと……? ⬅この通り、なぜか2人だけしか現われないのだ。ついでに書くと3人にはそれぞれ名前がついていて、ブル、ミック、ショットといい、いなくなってしまうのはブルだ。みんなはちゃんと㊫SFCの付録だった『FF2』攻略本を読んでいるかー?

ウラワザやりやり繁盛記 ●イナズマアズマの巻

突然決定した「ターボ本」の発売。ウラワザ班のメンバーはストⅡに強いため、そっちのほうへと刈り出されています。私自身はストⅡプレイヤーではありませんが、本を作る際には記事を書く以外にもボー大な作業があるため、私にもやはりヒマがありません。加えて編集部カンケイの引越し、メンバーの増減なんかもあり、もう死にそーです。死んだ。かぜひーて頭痛くて歯が痛くてハナがヘンで筋肉痛で休めません。



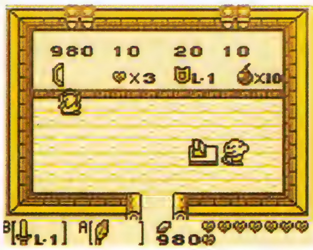
ゼルダの伝説～夢をみる島～

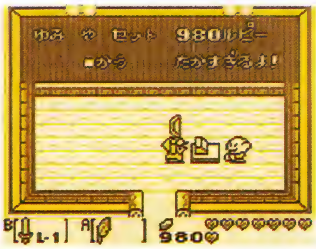
GB 万引きじゃないよ

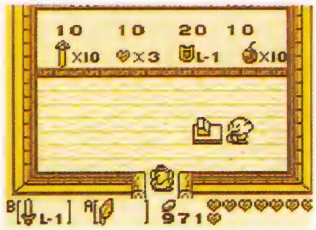
前号で紹介したワザで、お店の品物を万引きして「ドロボー」になっちゃう、っていうのがあったけど、今回のは正々堂々と安く買い物をするウラワザだ。まず、買いたい品物を持ってオジサンのところへ行き、「かう」を選ぼう。ここでおカネが足りていると買った品物の分だけおカネが減っていくんだけど、減り始めるな……って思った瞬間にⒶ+Ⓑ+Ⓢ+Ⓢを押し、「セーブしておわる」を選ぼう。そしてゲームを再開してみると、さっきの品物はちゃんと買えているのに、おカネは少ししか減っていないんだ。このウラワザがあれば、うしろめたいこともなく、おカネが節約できるよね。

福岡県　添島陽介クン











⬆この通り、980ルピーもする弓矢セットが、なんとたったの9ルピーで買えてしまった。おカネも品物も無事なのはいいけど、まず買い物をする前にしっかり代金分のおカネが必要だっていうことは変わらないんだよね。

各賞の説明&応募のやりかた

●金の龍賞　ジュラ紀龍・ラガードラゴン
8000MAC、図書券8000円分、特製テレカ

●銀の騎士賞　聖騎士・ギン・ジョー
5000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●銅の魔術師賞　魔術師・クローラ・ベル
3000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●鋼の僧侶賞　魔僧・スパード・ライ
2000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●石の巨人賞　石闘家・モルⅡ
1500MAC、図書券2000円分、特製テレカ

●はみだしコワザ賞
特製テレカ

ウラワザを発見したら、どうすれば確認できるのかをハッキリと書いて（図があるとわかりやすいなぁ）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、右のあて先までハガキかFAXで送ってください。待ってるよ！





技×技やってるウラ通信



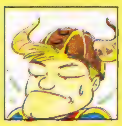
●親方・紅龍（ホンロン）

竜騎兵ってドラグーン（Dragoon）って言うんだけれど、本物の竜騎兵ってのは、別に竜に乗ってるワケじゃなくて、単に槍の代わりにカービン銃を装備した騎兵のことなんだ。



●イナズマアズマ

「メカムズ」のカドをうめてくれたキミには私が改良を加えたRGBケーブルをお送りしよう。復活しつつあるあのページは皆様のおハガキなしではあり得ません。どうかよろしく。



●快足どわあふ

ウラワザ班とその愉快な仲間たちが、口は笑ってても目がマジな状態で2週間以上カンヅメになって作り上げた、血と汗の結晶、『SFⅡターボ』攻略本「弱肉強食」完成!!　みんな買ってね！



ってワケですので、もう本気で疲れてます。全員が。なんて話は本来誌面に出すべきではありませんが、読者のみんなに知ってもらえた方がありがたいもので。前にもよく書いてますが、私たちの最強のエナジー源は、やっぱしみんなから送ってもらえるハガキです。返事がメッタに書けず申しワケないのですが……。私個人としては女の子のイラストが欲しいっす。アズマ

〒160 東京都新宿区坂町25-6市ヶ谷光風ビル
㈱角川書店　㊙SFCウラワザ係

FAX 03-3226-3104

ウラワザハイパーマーケット

ウラワザヤリヤリ繁盛記
●快足どわあふの巻

以前募集した熱い叫び募集!!　に多くのお手紙ありがとうっ！　なんか嬉しかったです。やっぱり読者のみんなと対話…じゃないけど、話を聞きたいからね。というわけでみんなのひいきキャラの写真送ります。たとえ対戦が苦手だって、自分と同じぐらいの実力の友達と、ワイワイ楽しめればそれがベストだよ。強くなるだけならべつに難しくないんだから（ちょっとしたコツだよ）。ゲームは楽しく遊ぶもの。だぜッ!!



しゃく ねつ
灼熱のロードス!!
待望のコミック化!!
巻頭カラー42Pで
新連載スタート!!
ロードス島戦記
炎の魔神
原作・水野 良 作画・斎藤亜弓
羽衣 翔
イグドラシル
おちよしひこ
DEATHMASK
MEIMU
村正らいと
大滝よしえもん
ブレインクラックディザスター
山本よしふみ
JAPAN
大塚英志+伊藤真美
佐治ジロー
HARUKA
西川伸司
アミーゴマン・リターンズ
こにししのぶ
黒衣の武器商人
大貫健一+井上雅彦
戦國遊園地
寺 蔵
レヴィフェイス・ツインテイル
伊藤洋行
広江礼威
浜田芳郎
菊地 健
月刊
コミック
コンプ
毎月26日発売 定価390円(税込)
9月号7月26日(月)発売!!
角川書店

ウンバボ共和国

「カア～カア～」な、なんだ、このおどろおどろしい雰囲気は。いつものウンバボと違うぞ？　そ～う、今号のトップは編集部周辺のコワ～い霊所を案内する「東京ミステリーウォーカー」行けるものなら行ってみやがれっ！

夏休み納涼企画
東京ミステリーウォーカー
Tokyo MYSTERY Walker

6月○日夜11PM。小雨。幽霊に「出て下さい」といわんばかりの肝だめし日和。我々は行く前に散々聞かされたタタリ等の話を軽く聞き流し（本気でビビって）、余裕の表情で（チビる寸前で）恐怖の四大霊所へと向かった…。

編集部周辺 四大霊所

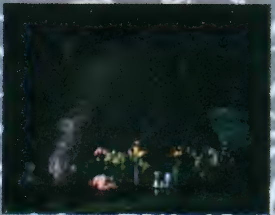
仙寿院トンネル（通称おばけトンネル）



➡タクシーさえ、夜は避けて通ると言われるトンネル。

原宿は○クタースタジオの隣、墓地の下を通るこのトンネル。夜、ここで客を乗せたタクシーの運転手が少し走って振り返ると誰もいない…なんてのはザラ。横のスタジオも出るらしい。

東池袋中央公園



➡公園内に建つ平和記念碑が。夜はいっそう不気味。

池袋サンシャイン60の脇にある、今はきれいなこの公園。しかし20年ほど前までは「開かずの処刑地」と呼ばれていた場所。あの東京裁判で裁かれた東条英機ら、A級戦犯たちが処刑された跡地なのだ。公園化されてからも「上半身だけの黒い男を見た」などの数々の幽霊目撃例がある。



ホテルニュージャパン

死者32人を出した大火災の跡地。上部に残る焼け跡や割れた窓が生々しい。今はビル1階部をくり抜いて駐車場になっているが、ときおり上の階の焼け跡のほうから集団のうめき声のようなものが聞こえてくると言う…。



➡大都会のビルの間に不気味にそびえ立つ。昼間に行っても、十分怖いぞ。

お岩稲荷（陽運寺、田宮神社）



➡中にはなんとお岩さまが産湯をつかったとされる井戸がある。

あの四谷怪談のお岩さまを祀っている神社が東京四ツ谷にある。住宅地のなかに向かい合って建っている2軒の神社。歌舞伎などで四谷怪談を上演する場合は、ここでお参りしてからやらないと必ず事故などが起こるというからコワい。

田宮神社



⬆こちらが本家？　の田宮神社。隣家の人は“怖いものナシ”に違いない。

ほんとに²怖かったよ～

「夏はやっぱりオバケでしょう」一言わなきゃよかったこの一言。でも、霊のみなさん聞いてください。真剣にやったんです一なにとぞお許しを～（もう遅し）。



⬆㊔内で、一番霊感のありげな？　ペコチー㊜嬢をつかっての御払いの図。

新コーナー

ポーズな奴ら

画面写真でアートしろ!!

数あるゲームの画面写真の中から、芸術的かつ安く上がりそうな1枚を選び、そっくりマネしようというバカ炸裂コーナーがこれだ。我々が自ら挑む第1弾は、題して「カツンといっぱつキマったっす」。文部省推薦、芸術祭参加作品？（大希望）

芸術的瞬間!!

ストリートファイターⅡターボより



爆発



◀こころなしか大仏が小さいようだが、細かいことは気にするな。後ろにマットまで敷いてあるようだが、これも気にするな。



➡撮影に使われた品々。ガムテープとモヒカンかつら(480円)以外は、すべて身近にあるもので済ませたぞ。どれだけ貧乏にやれるかが決め手。

勇気を出して？挑戦だ!



上の写真を見本に？　読者諸君のみんなにも「ポーズな奴ら」に参加して欲しい。左にあるような写真を参考に、自分でも実演できそうな一枚を捜しだし、友達や家族と一緒に挑戦してみよう。目指すは雑誌界の仮装大賞。恥を捨てバンバン応募してくれ！



ピエール③の キミに決定!!



神奈川県
ネコちゃん

今回私めピエールのおめがねにかなったのはネコちゃん。「あんましゲームは得意じゃないけど送ってみました」アーア、そうですか。じゃー今度、徹夜で『ヨッシーのクッキー』でもやって、夜明けのコーヒーでも飲みましょう。

他のコーナーも募集中

●曙橋発！22時●

キミの住んでいる街の周辺に、怪しい場所や変わった建物などはないかな？　もしもそんな場所があったらこのコーナーに報告してくれ！　東京近郊のならば我々が調査に向かうかも知れないぞ!!

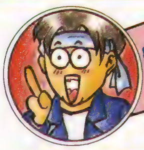
●隣の有名人●

キミはいままでに芸能人や有名人と写真を撮ったことはないかな？　もしもそんな写真があったらここまで送ってくれ〜い。大切な写真でも必ず責任を持って送り返しますので応募よろしく！

あて先

〒160 東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル ㈱角川書店
ウンバボ共和国　各コーナー係

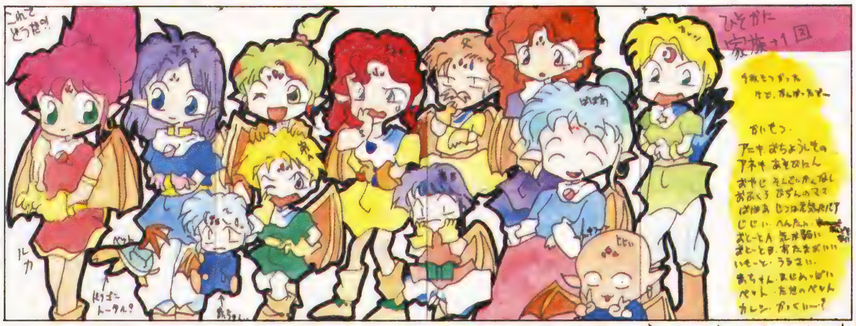
すべてのコーナーとも採用された方にはウンバボオリジナルグッズをさしあげますので、住所・氏名・年齢を忘れずに記入してくださいね。お待ちしております！



ボツらん、ど〜

うぬっ、せまい！　なぜか今回はスペースが小さくなってしまったよ〜ん！

●ルカの家族●⬇『今号の超大作』なんと４枚組



神奈川県・あづみ
⬅もうすっかり常連のあづみサン、なんと今回は４枚組の力作だい。よくまあここまで細かく描いてくれました！



熊本県・双月虹江
⬆この娘の絵を何枚も送ってくれてどーもです。

千葉県・水無瀬月子
⬇まさに女帝の存在を的確に表現した作品だなぁ。



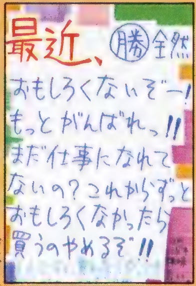
大阪府・プー子だ！
⬇あはは、！本の毛にリボンなんか巻いちゃって。



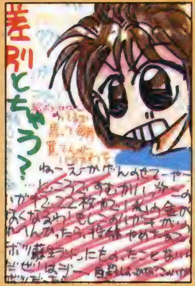
東京都・えまる・じょん
⬆ウンバボ水着イメージギャルも募集しちゃうぞ。



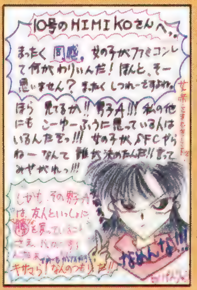
国民の怒り大爆発!!



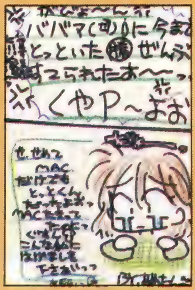
➡広島県・金×1=かんづめ　頑張りますんで買うのやめないでくだせ〜！



➡兵庫県・水森美里　なるべくたくさんの人を載せられるように心がけます。



⬅埼玉県・幻竜　最近ゲームセンターにも女の子がいっぱいいるしね。



⬅愛媛県・魔女っ子あめたん　ひ、ひどい！　我々の血と汗と涙の結晶が〜。

みづはのゲームなファミリー NO.12



先日、ゲーセンでやった「人生劇場」の持ちキャラがとってもかわいかったの♥　その男の子の成長見たさに、○百円も使っちゃった〜。　みづは

本当にあんな勝ち方できるのはアナタ様だけ　　　　おみやげの「かわらせんべい」美味かったス

ウンバボ桃源郷　魅惑の花園

シリーズ　世界の女帝

我が共和国民よ、当然のごとくわらわが主役の「ヨッシーのクッキー」対戦ページに目を通したであろうな。うむ、よいぞ。

そもそもピエール㊂といい、他のアホ大臣どもといい、どうしてムダにわらわに逆らおうとするのやら。わらわの辞書に敗北の２文字は決して許されることはない!!

この持って生まれた美貌と頭脳で、これからも共和国を統治しつづけ、そしてまたアホ大臣どもをこらしめて遊ぶとするか。





YUKOの花園　実在ゆうこの総務部日誌

東京ディズニーランドに行ってきたの♡　やっぱりお目当ては「スプラッシュ・マウンテン」よね！　……と思ったら、ものすご〜い行列。さすがに並ぶ気がしなくて。でもその分、他の人気アトラクションがすいててラッキー♡　十分に楽しんできちゃいました♡　今度はゼッタイ、「スプラッシュ・マウンテン」に乗るぞっ！　と心に決めた私。……ついでに、今度はステキな彼氏をつくって一緒に行きたいナ……♡

抱腹絶倒エンジン全開！

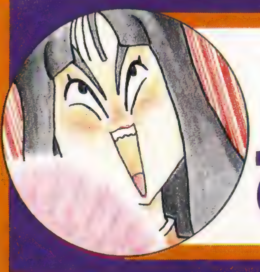
ノンストップ投稿コーナー

マルカツ紅蓮隊

こんなページに誰がした!?

またまたやってまいりました！ ウンバボ共和国の無法地帯、マルカツ紅蓮隊!! このページはみんなのハガキが主役だぞ。まだ投稿してないキミも、今すぐ41円もって郵便局へダッシュしろっ!!





女帝㊪様のひと言

たまには狂化合宿じゃ!!

オーッホホ、なんと今回はロクに仕事もせずにタラタラと生活している紅蓮隊のスーダラ集団に喝を入れるため、共和国をはるばる離れた山奥まで修行にやって来たのじゃ。毎日遊んでばかりで「共和国防衛」という本来の目的をすっかり忘れているこやつらを心身ともに鍛えなおさねばならん！ だが修行が始まってみると、ある程度予想はついていたが、案の定このあり様じゃ。まったく修行に来てるのか遊びに来てるのか……。呆れて見ておれぬ。わらわは寝るぞ！

ペットや人間の写真大募集！

俺の舎弟を 見てくれ！

3POINT

各3ポイント500MAC

見よ、このバカ丸出し作品の数々を！　これぞ当コーナーに送られてきた写真だ。紅蓮隊ではひそかにかわいいギャルの写真を期待してたのに、集まったのはこんな変なのばっかり（笑）!!　これを超える自信のあるヤツはいないか!?

愛知県・水岬郁



⬅なに～い、我がウンバボ共和国の他にも地図に載っていない国がこれほど存在していたのか!?　それにしても「アラマア国」とか「ガメツキランド」やら、しょうもない名前の国ばっかりだ!!

沖縄県・コイサンマン



◁オレの舎弟だ！

⬆ギャハハハ、バカな3人組だな！　しかしまん中にいるリーダーが頼りなさそうな気がするけどなぁ。

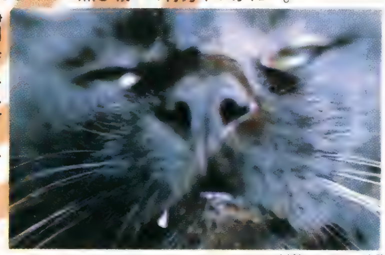
岐阜県・ファンタム5



◁カマキリと対決！

⬆カマキリ対忠犬（？）ジロー、運命の対決！　果たしてこの熱き戦いの行方やいかに…。

静岡県・サル吉くん



◁なんだこりゃ

⬆どわあ～っ！　なんだコイツは!?　正体不明の謎の生物、それとも地球外生命体!?　んなワケないか。

もしもキミがあのキャラだったら

大好評

本気でオレがぁ!?

各300MAC



2POINT

⬅おいおい、ダル公は元のままのペインティングで十分変だよ。でもどうせやるんなら、アジャコングのメイクが見たいぜ！



2POINT

⬅拾い喰いなんかして腹こわしても知らねーぞ。まあ、ハガーの胃袋ならば少々食べ物が痛んでいても平気だろうけどな。

2POINT

オレが“不知火舞”になったら……。だれも近寄らないだろうなぁ。

山口県・らいもん

●

2POINT

オレが“ロードランナー”だったら、徳川埋蔵金なんか簡単に掘り出してやるぜ!!

兵庫県・トリプル役満

●

1POINT

もしもオレが“ダルシム”だったら「人間高枝切りバサミ」になってやるぜ！

広島県・ひとみは金ちゃん

●

1POINT

【⬇デッカチン先生大絶賛ネタ特選2作】

オレがもし“スライム”だったら、胸が小さい女の子の胸パッドになる。

福島県・平平平平

●

1POINT

オレがもし“ジョー東”だったら「ハリケーンアッパー」でスカートめくりをするぜ!!

静岡県・右死四氏

（デカ）むひゃひゃ！　こりゃあエエぞい!!　こやつらみんなスケベんビ～ンじゃな。

1POINT

ヒソヒソ話

1ポイント200MAC

スーパーファミコン時代になってから、どうもタイトル画面の迫力に中身が負けているソフトが多い。メーカーのみなさん、あまりがっかりさせないでください。

大阪府・サボリの宅配人

題材はなんでもOK! バリバリイラストギャラリー

3ポイント
500MAC

今月の最優秀芸術賞



大阪府・かやの
←パッと見た瞬間、最優秀賞に決定だ! 幻想的な画風と個性的な所を評価!

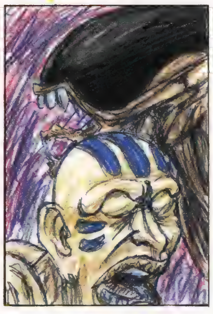
ゴッドハンド 5POINT



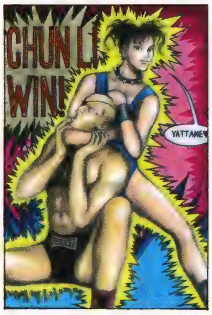
愛知県・竜花りと
←なんか紅蓮隊に似合わず(?)透き通るようなキレイなイラストだなあ。



埼玉県・K.総司
←イカス〜! でもいい歳した若いねえさんがバイクで大股開きはいかん。



愛知県・鈴亜鈴
←うがーっ! なんでこんなもん選んでしまったんだ!? 後悔した。



神奈川県・腹腸腸次郎
←サガット苦しそうな顔してるけど、本当はすごく気持ちいいんじゃ?



北海道・石井当麻
←いま巷で大人気の「セーラームーン」時期的にかなり競争率が高いぞ。



岐阜県・さぶ夫
←さぶ夫のイラストは線のタッチが柔らかくて好感が持てるよな。



北海道・ドット絵
←う〜ん、トロピカルだぜっ! 色遣いがとても個性的でうつくしいぞ。



三重県・若林満
←もちろんこんなイラストでも自分が芸術と思うなら描いちゃってもOK!

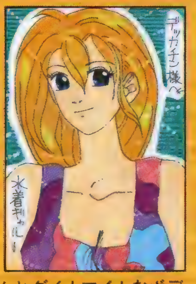
デッカチンの部屋

はぁ〜い、デッカチンじゃよーん! なんと今回は念願かなって待望の「水着ギャル特集」だぞい! ワシの切実な叫びが天に届いたというワケじゃな。むひゃひゃひゃ♡



静岡県・有崎たこみ
←むほー、ショートカットでモロにワシの好みじゃのう。百点!

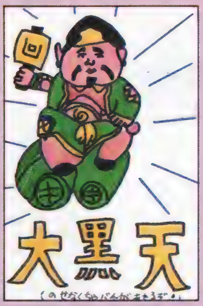




愛知県・水岬郁
←なんとダイナマイトなボディのおねーちゃんじゃ♡

北海道・服部かんな
←こちらのお嬢さんもなかなかぷりちーでソソられてしまうぞい。

ゴッホもバカも紙一重!!



群馬県・ぶたくん
←載せるから、どうかバチだけはあてないでくれー!!



静岡県・胸毛ザンギエフ
←わはははは! なんかアツい男だな、角バッタ朗!!

ヒソヒソ話

1ポイント200MAC

映画を題材に使ったゲームははっきり言ってつまらない!! 広島県・ひとみは金ちゃん

光栄の歴史シリーズ、特に『三國志Ⅲ』は最高。だけどもうちょっと値段を安くして欲しい。 神奈川県・大将軍・姜維

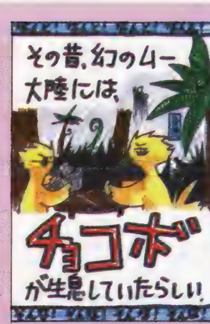
キミなら信じる!?
ウワサ天国

各300MAC



⬅ホントか!? どーりでいつまでたっても歳をとらねえハズだよな。

兵庫県・みそしる



⬅チョコボが新聞読みながらお茶飲んでる光景ってちょっと妙だなあ。

兵庫県・猫太郎ノ介

糸井重里、自宅の庭で**埋蔵金発見!**

岩手県・ホワイトジャック

格さん、**印籠を紛失。**

神奈川県・森蘭丸ギーニ

『餓狼2』のチン・シンザン、実は**松村邦洋。**

福岡県・ピーファイ

サザエさんの最終回は、みんなが海に帰るというのはほんとか!?

愛知県・ままるるかかつつ

キミたちは知っているか、カプコンからもうじきアーケードゲームで、『ストリートファイターⅡダッシュターボレーサー100』が出るのを！

長崎県・スーパー波平

（ボク）どんなゲームなんだよそりゃ!!

なんと、あの和田アキ子が、この夏**ヌード写真集**を出す！ 滋賀県・あくび大帝

（ヨコ）あーら、あたしも出そうかしら

（ボク）ドスッ！ バキッ！ グサッ!!

鉄ゲタと紙一重!!
無法地帯へ行け!

各3ポイント
500MAC



宮城県・チャプリン二世

⬆「青春」これほどダルシムに似合わない言葉があるだろうか。あんたはヨガの修行してなさい！



千葉県・のび太

⬅そうかホームで見かけるこの看板の係員の正体、ダルシムだったのか！



岐阜県・さぶ夫

⬅ダルシムに新技登場！ でもこりゃ宴会芸くらいにしか使えないか。



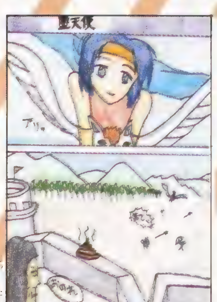
千葉県・健康ぴょんた

⬆時期は遅いけどこんなネタ載せちゃっていいのか!? 郵政省に怒られても知らねー！



大阪府・大信灯ＹＡＨ

⬅うぎゃあ、かわいいふりして実は単なる変なオヤジ！ だまされた～!!



宮城県・カフェ・ド・鬼

⬅異能投稿者カフェ・ド・鬼の新作。相変わらずワケがわからねえぜ！



神奈川県・大将軍・姜維

⬅うーん、なんとコメントしてよいやら。無法地帯ならではのハガキだ。



奈良県・つついまんぼう

⬅というわけでオチは"臭ケツ"です。それではまたお会いしましょう。

集会にコイ！番外編
1ポイント200MAC

はっきり言って、ボクらみたいな投稿者は、㊙を買うお金より、ハガキを買うお金のほうが高い……。静岡県・友高要治 ㋭だがハガキが掲載されればＭＡＣが手に入るじゃねえか。ＭＡＣをジャンジャンためて豪華賞品を手にするのだ!! 投稿に励め。

紅蓮隊

集会にコイ!

各2ポイント300MAC

もしオレが優勝できなかったら、Tバックで踊ってやるぜ!!
福島県・平平平平

（ボク）おおっ、前号ママスを抜いてトップに立った平平平平から、早くも優勝宣言が飛び出したぜ！　しかしいいのか、こんな約束をして！　優勝できなかったら地獄を見ることになるぞ!!
（ヨコ）えっ、Tバックで踊るなんて大したことないじゃないのよ〜。
（ボク）おまえは別だっ！

●

やい、ヨコチン!!　名前があぶねーから改名しろ!!
香川県・邪鬼丸

（ヨコ）うーん、それじゃ新しい名前に「キャサリン」なんてどぉ!?　それがダメなら「マリリン」でもいいわよ！　好きなほうにして♡
（ボク）どりゃあー！　ドカッ!!　そんな呼び方しなけりゃなんないんだったら改名せんでもいい！

●

投稿者の人たちは、週平均何枚ぐらい投稿しているのでしょうか?
岩手県・ざしきわらし

（ボク）平均3〜4枚、常連で10枚程度だ。でも量より質で勝負だぞ！

オーストラリアに行くんですけど、何を持って行ったらいいでしょうか?　紅蓮隊のみなさん、アドバイスお願いいたします。
千葉県・那由多

（デカ）8月の夏真っ盛りに行くらしいから、もちろん水着を忘れずに持って行くのがよいぞ。むひょひょ！
（宮）バーカめ、南半球のオーストラリアはその頃冬じゃ！
（デカ）か、寒中水泳なんかどぉ!?

読者さんいらっしゃ〜い



埼玉県・あっくん


香川県・オメガいとー


東京都・悠月りんか



福島県・ねこあ♡



段位表

順位	ペンネーム	ポイント	階級	順位	ペンネーム	ポイント	階級
1	平平平平	16	2段（茶帯）		らいもん	7	3級（白帯）
2	さぶ夫	15	2段（茶帯）	12	おひるのおかず	6	3級（白帯）
3	ママス	11	初段（黄帯）		健康ぴょんた	6	3級（白帯）
	猫太郎ノ介	11	初段（黄帯）		地獄からの使者	6	3級（白帯）
5	カフェ・ド・鬼	9	3級（白帯）		しろー大WAKI	6	3級（白帯）
	森蘭丸ギーニ	9	3級（白帯）		鈴亜鈴	6	3級（白帯）
7	狩人ぐりん	8	3級（白帯）		大将軍・姜維	6	3級（白帯）
	ケム助	8	3級（白帯）		ホワイト ジャック	6	3級（白帯）
9	のび太	7	3級（白帯）		水岬郁	6	3級（白帯）
	ひとみは金ちゃん	7	3級（白帯）		以下多数		

過激な優勝宣言で今回みんなをアッと驚かせた平平平平が順調に得点を重ねてトップをキープ！　そしてイラストで大量得点を挙げたさぶ夫が2位！　この2人が混戦状態を一歩抜け出し以下を引き離しにかかるのか!?　だが他の投稿者がただ指をくわえて見ているはずはないだろう。この2人に追いついていけるのは誰か？　次号も必見だい!!

集会にコイ!番外編

1ポイント200MAC

もしも盗作をしたら紅蓮隊を破門になりますか？　千葉県・酢酢魔G　㋢もちろん。実は紅蓮隊にも堂々と盗作ネタを送ってくるふとどきなヤツが絶えん。男なら正々堂々と自分の考えたネタで師範の座を勝ち取るのじゃ。あ、もちろん女の子もじゃぞい！

▶募集コーナーはこちらだよ〜ん!

季節も夏になって毎日暑い日が続く中、みんなは汗をたらしながらハガキ投稿に励んでいるところだと思う。もちろん紅蓮隊のレース展開のほうもかなり盛り上がって夏の太陽以上に熱い！　そんなわけでこの各コーナー紹介にしっかりと目を通してこれからの激戦を勝ち抜くのだ。現在人気のあるコーナーは「オレのダチ話」「無法地帯へ行け！」そして「女帝に謁見」が予想を上回る大反響を起こしているぞ！

●俺のダチ話
キミの周囲にもたくさんいるだろう、変な友人やアブナイ奴ら！　そんな奇人変人を大募集しちゃうぜ!!

●コイツぁ御免だね！
〝あったらいやだ、こんなゲーム！〟〝これだけは、カンベンしてくれ〜！〟と思うことを考えてくれ！

●本気でオレがぁ!?
もしもキミが好きなゲームキャラクターになれたら、その特徴を生かしてどんな行動をとる!?

●おちょくってんじゃねえ！
ゲームタイトルをおもしろおかしく変換して、まったく新しい別モノゲームソフトを創造してしまうのだ!!

●バリバリイラストギャラリー
キミの感性のすべてをハガキというキャンパスに爆発させろ！　題材はゲームに限らずどんなモノでもＯＫ！

●俺の十八番
誰にもマネできないような常人レベルを逸脱した特技、自慢芸、なんの役にも立たない技まで広く大募集だ!!

●ウワサ天国
キミが作ったウワサをでっちあげろ！　ウソでも本当でもおかまいなし！　ウワサはウワサなんだから!!

●ゲーム無頼伝
ゲーム生活を通してキミが体験したおかしなデキゴト、失敗談、はたまた恥ずかしい逸話などを募集するぜ!!

●うんこ座り激投稿！
ゲームに対するいちゃもんや、日頃から腹の底にたまっていた怒り、うっぷんをぶつけてウサ晴らしだ!!

●俺の舎弟を見てくれ
みんなの可愛がっているペットに芸をさせた写真や、人間のコスプレ写真でもよい！　送ったもん勝ちだ!!

●俺だけヒットチャート
ゲームキャラクターの人気投票だ！　対象となるのはゲームに出てくるものすべて！　組織票もＯＫだ!!

●部室のヒソヒソ話
とても大きな声では言えないような、ゲームに対する厳しい意見を本音で答えてもらうマジメなコーナーだ!!

●無法地帯へ行け！
ギャグマンガ・イラスト、一発芸などなんでもよし！　キミの個性を前面に押し出せ！　インパクト勝負だ!!

●何見てんだ！
ゲームをプレイしていてのキミや友達のふとしたカン違い、大ボケ話を恥も外聞も投げ捨てて暴露するのだ。

●ビシッとしやがれ
〝あったらいいなこんなゲーム〟〝コレがゲームなったらおもしろい〟てな感じでゲームをアレンジせい!!

●女帝に謁見
女帝様の褒美が欲しい奴は貢ぎ物を送るのだ！　自作の品や、おもろいモノなどなんでも送ってくれい!!

●女帝のケーキを喰らえ！
恋の悩み、人生の悩みなどの相談は女帝㊢まで。必ずキミに適切な助言を与え、力になってくれるハズだ!?

●集会にコイ！
オレたち紅蓮隊と読者のみんなとの交流の場だ。言いたいことや世間話など、なんでも書いて送るのだ〜!!

段位表システム

5ポイントで3級（白帯）………入門を認められる（隊員証がもらえる）
10ポイントで初段（黄帯）………㊙テレカがもらえる）
15ポイントで2段（茶帯）………㊙Ｔシャツがもらえる）
20ポイントで3段（黒帯）………㊙ウォッチがもらえる）
30ポイントで4段（師範代）………（好きなカセットがもらえる）
40ポイントで5段（四天王）………（好きなゲームハードがもらえる）
50ポイントで10段（師範）
ゴールデンヌンチャクが贈られ、新派独立が認められる。ページの中に自分のコーナーを作ってもらえる！（好きなゲームハード＋カセットがもらえる）

鉄ゲタ（ペナルティー）
つまらない投稿には〝鉄ゲタ刑〟としてポイントを１ポイント剝奪だ。また、大会終了時に最も鉄ゲタポイントを多く受けた者には本物を送りつけるので心して投稿に励むのだぞ！

ルール

第一回大会は、誰かが50ポイントに到達するまで行われる。ネタのおもしろさにより文字ネタは１〜２点、ハガキネタは２〜３点と採点される。また、その号で最もみんなを大爆笑させた作品には、ゴッド・ハンド賞として５ポイントを与えられるのだ！

投稿六カ条

一　住所・氏名・年齢を忘れてはならぬ。
二　ペンネームは１人ひとつまで。
三　ペンネームは８文字までじゃ。
四　１枚のハガキにはネタはひとつ。
五　イラストハガキ、写真等は封書が可。
六　女性投稿者大歓迎（なんじゃそりゃ）



あて先

〒160 東京都新宿区
坂町27-5
市ヶ谷光風ビル
㈱角川書店
㊙SFC紅蓮隊
「○○○」係

採用のコツ　なるべく文章を簡潔にまとめること。あんまりダラダラ長い文章は採用されにくいぞ。イラストは、絵の具や色エンピツで濃くぬるとキレイに印刷に出やすいよ。

MAC マック
Marukatsu Attack Card

さて今回のマックは、クイズが超むずかしいから、いつも以上によ〜く考えて答えてくれ。夏休みの宿題の合間にはちょうどいいかもしれないぞ。みんなが期待しているマックバトルも復活に向けてちゃくちゃくと進んでるよ。

1 
ミニコンポステレオ **30,000MAC**

2 
スーパーファミコン **19,500MAC**

3 
14型テレビ **18,000MAC**

4 

コンパクトCD **15,000MAC**

5 
電子手帳 **15,000MAC**

6 

ポケットカメラ **13,000MAC**

7 
PCエンジン **13,500MAC**

8 
メガドライブ2 **12,000MAC**

9 
ラジコンカー **11,500MAC**

10 

ウォークマン **11,500MAC**

11 

液晶テレビ **14,500MAC**

12 
ゲームボーイ **9,500MAC**

13 
パワースティックファイター **8,500MAC**

14 
SFC用マウス **3,000MAC**

15	ゲームセレクタ	6,000MAC
16	㊗腕時計	6,500MAC
17	SFC用連射パッド	3,600MAC
18	㊗Tシャツ	1,200MAC
19	㊗オリジナルテレカ	600MAC
20	おもちゃ券(500円分)	600MAC
21	図書券(500円分)	600MAC
22	文具券(500円分)	600MAC
23	㊗原稿用紙	300MAC
24	㊗シャープペン	150MAC
25	㊗ボールペン	50MAC
26	㊗ステッカー	20MAC

▶ 応募の決まり ◀

●『クイズdeマック』に応募する方へ

①官製ハガキにパズルの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
②有効期限内のMACカード右下、三角部分を10MAC分切ってハガキに貼る。
③旧MAC('89年7月以前のMAC)の場合は①の内容を書いた紙と必要な額のカードを封筒に入れる。
④『クイズdeマック』⑭係に送る!

●『MAC賞品プレゼント』に応募する方へ

①封筒に有効期限内のMACを入れる。
②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望する賞品を書いた紙を封筒に入れる。
③24〜26の賞品の希望者は自分の住所、氏名を書き、120円切手(26希望者は62円)を貼った封筒を同封。
④『MAC賞品応募』係まで送る!
ただし同じ番号(930820という数字)のMACは8枚までしか使えないので注意。スペシャルMACは何枚でもOK!

●あて先

〒160 東京都新宿区坂町27-5 市ヶ谷光風ビル
(株)角川書店 ㊗スーパーファミコン編集部
『クイズでMAC』⑭係、また『MAC賞品応募』係まで

●12号マックでクイズ当選者

日下純子(北海道)鈴木一博(福島県)塩谷陽介(富山県)狩野洋二(東京都)河内亮(東京都)佐野和彦(千葉県)鶴重人(愛知県)鈴木武(大阪府)福田充(広島県)奥本敬典(山口県)
※今号の締め切りは、8月18日の消印まで有効。

ある、ないクイ〜ズ!!

	ある	ない
問題①	スーパーファミコン スクウェア アスキー シューティングゲーム	ファミコン エニックス 角川 ロールプレイングゲーム
問題②	マリオ テリー・ボガード 悟空 九能帯刀	クッパ 隆 ピッコロ 早乙女乱馬
問題③	ジャンボ尾崎 ビートたけし 芹沢信雄 赤川次郎	青木 功 ビートきよし 芹沢名人 山村美沙
問題④	悪魔城ドラキュラ ツインビー ゼルダの伝説 スーパーマリオブラザーズ2	超魔界村 グラディウス イース スーパーマリオブラザーズ3

QUIZdeMAC クイズでマック

今回のクイズでマックは「ある、ない」クイズだ。みんな、「ある、ない」クイズって知っているよね。知らない人のために説明すると「ある」の方には、共通する何らかのことがらがかくされているんだ。その共通のことがらが、答えになるから、よ〜く頭をひねらないと問題は解けないぞ！

ヒント

1. この問題①は英語がキーポイントになっているゾ！　ちょっと頭をひねれば簡単なことさ。
2. この問題②はそれぞれのキャラクターの家族構成に、答えはかくされているんだなぁ〜！
3. この問題③は彼たちの名前を見ればピン！　とくるはずだ。ゲームファンなら簡単だよネ！
4. この問題④はどうも、スーパーファミコンではなく、ファミコンの周辺機器に関係がありそうだなぁ〜。

答　え

1. ＿＿＿＿＿＿＿＿
2. ＿＿＿＿＿＿＿＿
3. ＿＿＿＿＿＿＿＿
4. ＿＿＿＿＿＿＿＿

3週連続

マックバトル復活に向け キミのオリジナル格闘家大募集!!

さて、11号から募集している格闘家だけど、みんな応募が少ないぞ。こんなことじゃ、マックバトルの復活が遅れちゃうよ。というワケで、ガンガン送ってくれ！

絵がうまくなくてもＯＫだから、心配しないで応募してほしい。絵の上手、下手よりも、個性的でユニークなもののほうが、採用される可能性が高いぞ。



復活を予定しているマックバトルは、新システムを導入してより楽しいものにするつもり。だけど、もっともっと楽しくするには、やっぱりみんなの協力が必要だ。できるだけたくさんの格闘家を送ってくれ！

応募の決まりは、まず格闘家の名前は８字以内。条件は各国の代表ということで設定してほしい。もちろん、格闘家は１枚に１人が原則だ。国名のない人は失格になっちゃうから注意してね！　パラメーターは700以内で自由に設定できる。パワー、スピード、打たれ強さ、体力に振り分ければＯＫだ。そのほかに得意技、得意な戦い方など細かく書いてくれたほうが採用されやすいぞ。ただし得意技だけは忘れずに記入すること。たくさんの応募待ってるよ！

●あて先
〒160 東京都新宿区坂町27―5
市ヶ谷光風ビル ㈱角川書店
㊖SFC編集部「MACバトル格闘家」係

本当に強いのは誰だ？



CONTENTS

Vカンパニー 第9回

夏休み！ 行楽のお供はやっぱりGBがお手軽でいいよね。でも、たまには身体を動かすことも必要。あとはハガキの投稿もヨロシクねっ♬

♥今号の美女♥



◆石川県 KAZUサン ボクことジンタの心のオアシスコーナー。今回は2人組だぁ♡

いわせてVV

◆『伝説のオウガバトル』は攻略に時間がかかるのが難点ですが、ムリにでもこのゲームのために時間をさきたくなっちゃう面白いゲームです。グラフィックは文句なしに美しいし、主人公が自分の分身の気がしてくるほど愛着がわくんですよ。ちょいと難しいゲームだけど、やってない人はゼヒ、やってみてくださーい!!

東京都 たまやサン

ジン：大人気の『オウガバトル』、ちょうど今ボクもやってるところなんだけど、もう暗黒道まっしぐらで、まさにお先まっ暗ってカンジ。

リン：そういう人、多いのよね—。私なんかカオスフレーム満タンだ。おーほほほほっ!!



◆兵庫県 UQの風サン 宮澤賢治の世界にひたれるゾ♪



◆宮城県 べりいろーるサン 何回でもチャレンジするべし。

おえかきタイム



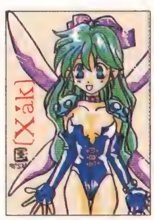
◆茨城県 インベーダ絣サン 人気絶好調の『ゼル伝』。超イイぞ！



◆静岡県 ダウトマンだぁ！ サン 殴られたい……♡



◆大阪府 深沢えみのサン ゲームの雰囲気が出てる。



◆埼玉県 青沢あきらサン お人形みたいでカワユイ。



◆東京都 邪呼乱単サン いかにも成金なヤカンー!!

リンリン・ジンタの Vゲート共通 くれくれテレカ

なかなかハガキが採用されないとお嘆きのアナタに贈る、救済コーナーだよん。実は採用されるにはいろいろな難関を乗り越えなければならないのダ。

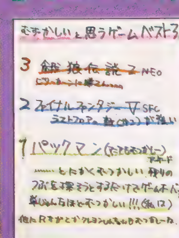
まず基本的に、ハガキに住所と名前が書かれていないと自動的にボツになってしまうんだ。PNだけでなく本名もちゃんと書き込んでね。封筒に入れてまとめて送る時も全部にしっかり記入するべし。つづく。



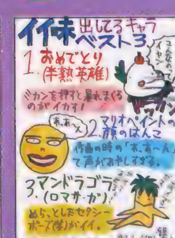
勝手にベスト3



◆石川県 星九津姫サン 3位に爆笑！ 3人の表情もグー♡



◆東京都 東河陸サン うーむ。つい、うなずいてしまう…。

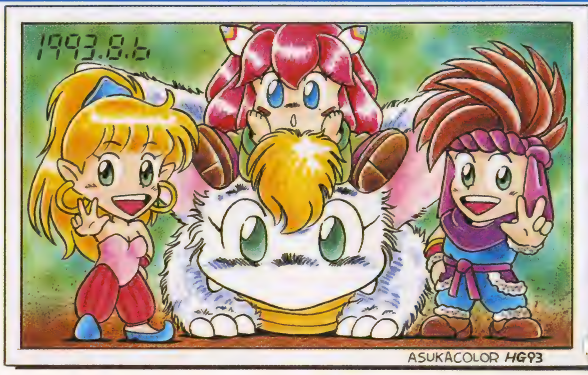


◆広島県 銀なら5枚サン いいセンスしてるよ（笑）。

☆おハガキ待ってまーす!! 〒160 東京都新宿区坂町27―5 市ヶ谷光風ビル (株)角川書店 (株)スーパーファミコン編集部 Vゲート「○○○○」係

FF Dream
ファイナルファンタジー・ドリーム
Vol.65

8月9月と、2カ月連続でスクウェアの新作が発売。嬉しいニュースだけど、お小遣いがちょっと心配かな。うーん、現実はシビア……。



えふえふ みゅーじあむ

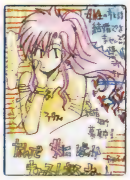
⬇東京都 里見千年サン 美しいぞい!(笑)。





⬆千葉県 みさとサン 賑やかな色がメデタイ。

⬇茨城県 インベーダー絣サン 私も立候補ー!!





⬆神奈川県 コテーぢサン スッポンポンとか。

⬇北海道 ばずうかサン サワヤカですねェ。





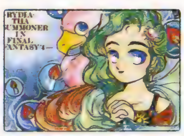
⬆兵庫県 ぐりいんサン 何でもござれだよん。

⬇福岡県 (武)さすけサン 目の保養ハガキ☆





⬆東京都 水月あおいサン いいよね。双子♬



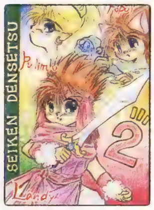
⬅愛知県 さま命サン ルビ幻界ムードがグー。

NEW TITLE スクウェア新作大行進

発売直前!『聖剣伝説2』

8月6日が待ち遠しい今日このごろ。早くコイコイ発売日ってことで、ドキドキしちゃうよね。一足早くテストプレイをしてしまった私だけど、やっぱり家でゆっくりと楽しみたい。でも私、アクションはヘタなのでクリアは遅いかも……。いいもん、頑張るもんね!!

⬇福島県 まぁ兄サン よくまとまってるイラスト。





⬆愛知県 完熟ヒロインサン ひとつ勉強になったね。



⬆大阪府 月原めいサン『MQ』のおハガキ第1号♬ ラッキー!!

期待度満点!『ミスティック クエスト』

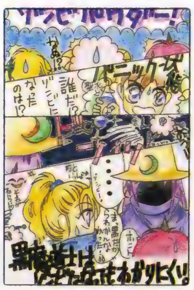
これまでアメリカでしか発売されていなかった幻の『ミスティック クエスト』がいよいよ日本に上陸! USA版の『FF』だなんて、聞いただけでもときめいてしまうけど、スクウェアのゲームの一番オイシイところを集めて作られたそうだから、その出来はかなり期待できそう。これまたオススメ!!

HOT VOICE 熱いぜ!『FFV』

●『FFV』をプレイした人で、ブレイブブレイドを育てた(?)人は何人いるだろう。ちなみに僕は攻撃力142まで上げた…というより下げなかった。勝手に逃げたりしないから、チキンナイフより役に立つし、ゲームを始めてから1度も逃げなければ最強になる。さあ、みんなもやってみよう!!

奈良県 J.Bしんえもんクン

○ブレイブブレイドとチキンナイフはとある村で手に入る武器。どちらかひとつしか選べないから、すっごく悩む。初めはチキンナイフにして、2回目からブレイブブレイドを選ぶのが無難。



⬅福岡県 美咲刃サン 誰もが一度は体験してるハズ。いや、まいった。



⬅山口県 ぴとサン ガラフってば記憶なくても茶目っ気は十分だね。



⬅高知県 タマネギ剣士サン 実は私、このパーティが一番好きなんだ。

ギャラリー スクウェア ブランド



⬅アメリカ 谷川蛍雪サン キャッチコピーがいいっす。



➡神奈川県 土屋美穂サン シフ姉さんは人気者だ。



⬅神奈川県 モーグリ☆サン わわっ、美形だよう。



➡兵庫県 遊摩まめたろうサン 人気は衰えてません。



⬅神奈川県 みなづきじゅんサン スグレモノな名作。

  イラスト／南風 明日香

ベストコスチュームコンテスト

バッツ編



⬆新潟県　はまりサン　意外にも人気の高いジョブでした☆



⬆香川県　オチュークン　劇画タッチのナイト。カッコイイ。

バッツといえばやっぱりナイトが１位。２位は時魔道士、３位は同数で青魔道士と踊り子でした。



⬆愛知県　めっきーサン　そうそう、マントがいいよねー!!

特別企画　バッツは誰が好き!?

レナが好き♥

レナ派の人は、ガラフの「あのコにホの字」発言を元にヨイショをしているみたい。基本的なカップルよね。



⬆宮崎県　まな板かき描サン　素朴な味がヨイではないか♪



⬆群馬県　蒼海透サン　むう…。何だか青春してるわぁ♡

ファリスが好き♥

一方、ファリス派はギャグに走るのが黄金のパターン。情熱的にプッシュする人が多いのも特徴だね。

ベストカップルは誰の手に!?

バッツを間にはさんだレナとファリスの一騎打ちになりそうな予感……。次号を待て!!

めがてん　サバトの会

はぁい、魔女のドリアよ。極秘通信、「めがてん」シリーズが続々と出るらしいわ。



⬅埼玉県　葦原八重サン

ドリアのイチ押しハガキよ。主人公のとぼけた顔がナイス。

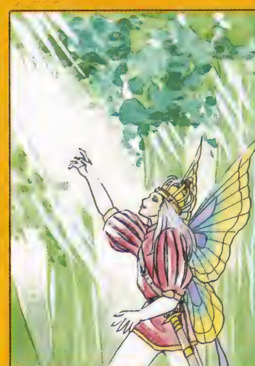
邪教美術館

⬇東京都　マッスルドリン子サン　しぶいイラストね。





⬆栃木県　HIROMIサン　もう１人のヒロイン・ゆりこ。



⬆愛知県　カシューサン　美しい絵画のよう…。陽の光が眩しいわ。



⬅群馬県　蒼海透サン　人気の外伝の３人組。爽やかな色合いが素敵!

⬇千葉県　ベルゼブブクン　腰のあたりがセクシィ♡





⬆千葉県　ラブラサン　実際カオス寄りは多いみたい。

FC版『I・II』回想録

★エーン、いつか『II』をやろうと思っていた間に『真・女神転生』が出てしまったぁ。『I』しかやっていないボクには『真』は何がなんだか、話がムズカシイよ。難易度では『I』のほうがキツかったかな。レベル61まで上げてもルシファーは強かったし、迷宮も激ムズだった。

奈良県　イカクン



⬅神奈川県　樋口サン　うっとり♥美形だわー♥



⬅東京都　ぷうるサン　なんて綺麗なイラストなの。



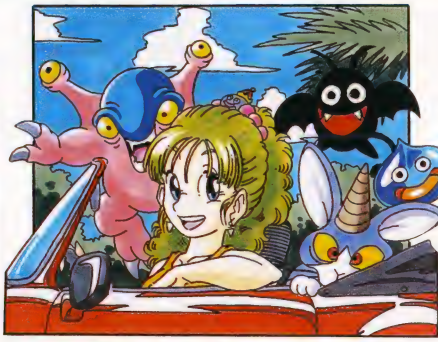
⬅高知県　華龍魔夜サン　マッパー使いなさいって。

戦慄の『ストップ・エイズ』?



⬅宮城県　ノイズナイトクン　これは悪い夢…いえ、いい夢だった…? いやだわ。

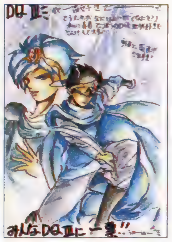
DRAGON QUEST ドラクエワンダーランド



待ちに待った『ドラクエⅥ』の発売が決定して、もうワクワク♡今度はどんな勇者が登場するのか、とても楽しみだよね。詳しい情報はP6で紹介してるので、そちらも見てね。



いよいよ発表『DQ』シリーズ人気投票!!



⬅高知県　タマネギ剣士サン　表現力豊かなイラストです♡

第1位　ドラクエⅢ
僅差で『Ⅲ』が1位となりました。

第2位　ドラクエⅤ
『DQ』史上かつてない壮大なドラマ『Ⅴ』。

第3位　ドラクエⅣ
個性的なキャラに人気が集中しています。



⬅東京都　某シャチハタサン　なんともいえない迫力だわ…。

総評
順位をつけたとはいえ、どれもわずかな差だったんですよ。



⬆神奈川県　ドラゴンクイーンサン　キャラがいいよね。

⬇山梨県　おうぎサン　3人集まれば怖いものなし！





⬆東京都　大遊び人クン　『Ⅰ』ではロトは憧れでした。

●SFCで『Ⅰ』と『Ⅱ』ができるなんてうれしい!!…けど、どーせなら『Ⅲ』もSFC化して欲しいな。『Ⅳ』とは別にしてほしい。とにかく『Ⅰ・Ⅱ』に超期待なのだ!!

千葉県　浦沢らいむサン

―『Ⅰ・Ⅱ』はパスワード方式だったからSFCでリメイクされるんだと思うけど、『Ⅲ』からはバックアップ方式だから、リメイクされるかは難しいかもね。でも、SFCならどんな風になるのか、気になる…。

●トルネコが主人公になってゲームが出るんですか？すっごく面白そうですね。今から期待してます。トルネコ大好き!!　あとライアンもスキ♡

千葉県　水無瀬月子サン

―トルネコだけじゃなくて、ライアンとホイミンのゲームとか出たら可愛いだろうね♡

●えーん、苦労してLV78まで上げた『Ⅴ』のデータが消えてしまったー！　ほとんどのモンスターを仲間にしていたのに!!　ラインハットの宿に泊まるとバグるみたいなの。そんなわけで今、6回目に挑戦中です。

千葉県　なつみかん星人サン

―根性ね…。頑張って今度はLV99を目指しちゃお♡早く次回作も出るといいね。

DQ画廊　小学生の部



⬆愛知県　ジャングリサン　アイデア大賞です!!



⬆神奈川県　他戸あんていサン　上手だね♡

ラブコール for『DQⅠ・Ⅱ』



⬅沖縄県　エクミュールサン　すごーい可愛い!!



⬅熊本県　羽衣ゆうまサン　ローラ姫ってタダ者ではないのかも…？



⬅東京都　府合なるみサン　ダンジョンは変更があるみたいだけど…。

DQ画廊

⬇埼玉県　黒杉堂サン　凝った衣装が強そう。

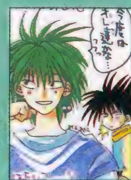




⬆神奈川県　みよすけサン　同意見多数です！

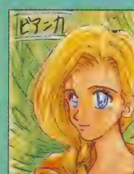
⬇鹿児島県　室居まさきサン　可憐なフローラ。





⬆埼玉県　青沢あきらサン　どうなるんでしょ。

⬇大阪府　りんご丸サン　ブロンドが綺麗ね♡





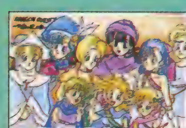
⬆石川県　KAZUサン　美しいイラストだわ。

⬇愛媛県　りサン　絵本の1ページのよう…。





⬆埼玉県　白竜いよサン　宝石も捨て難いわ。



⬅徳島県　藤本貴子サン　みんなで記念撮影♬

カプコン ファイターズ サロン

ヘイヘイ元気か、カプコーナ！ 絶叫野郎・オレサマはムサシだっ!! 脳みそカラカラ言わして突っ走るぜぇーっ!!



いよいよ発表 カプコンキャラ人気投票!!

1位	春麗（ストⅡ）	52票
2位	マキ（ＦＦ２）	49票
3位	隆（ストⅡ）	38票

マキの追い上げも空しく、やはり春麗が1位を獲得。そして3位の隆をわずか2票の差で追う拳。なかなか熱いデッドヒートだったぜ。ちなみに5位はバルログ、6位はガイルと『ストⅡ』ばかりだ。





⬆北海道　ばずうかサン　色っぽいディース姉ちゃん。

⬆東京都　にゃんころサン　もっと隆を応援しようぜ。

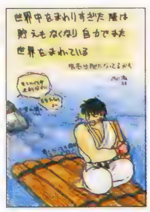
●ザンギでレベル7ノーコンティニュークリアが朝めし前のみなさんに提案だ！ ザンギでⓁボタンに弱キックを配置し、他を全部※にしてベガを倒せ!! ちなみにオレは、これでレベル3ならクリアできるぞ!!

京都府　はっさくみかんクン

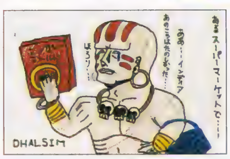
○うぉーっ、こりゃキツイ!!



⬇北海道　池上未知サン　筋力トレーニングに最適!?



⬆埼玉県　青沢あきらサン　こっちのリュウも健在だ。



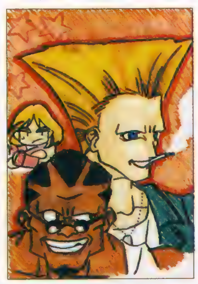
⬅東京都　ダル男クン　ブキミだがナイスなハガキ。



⬅徳島県　ぐみサン　激ムズなACTだけどハマるんだよな—これが。



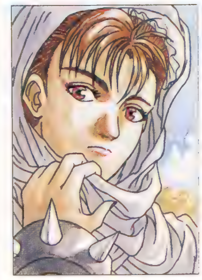
⬅東京都　流影貝サン　これまた名作！ やってない奴は早速やれ!!



⬅福岡県　USO800クン　アメリカンな連中。やるな㊛。



⬅神奈川県　忍者野郎ガイクン　ガイルの子はガイルって言うもんな。



⬆愛知県　カシュークン　いい表情だ。戦う女だな。

イカスぜ！このハガキ!!



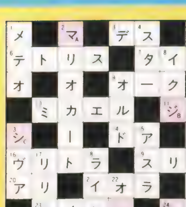
⬅埼玉県　ガンスクン　うおお——っ!! 久々に吠えちまったぜ！ タイトル文字から魅せてくれるこのセンスに脱帽だ!!

応募方法

ハガキにパズルの答え、住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号を書いて下のあて先まで送ってね。抽選で10名の方にV・GATE特製テレカをさしあげます。

〆切は8月19日（消印有効）あて先➡〒160 東京都新宿区坂町27—5　市ヶ谷光風ビル ㊖スーパーファミコン編集部「ブイ・ゲート」係

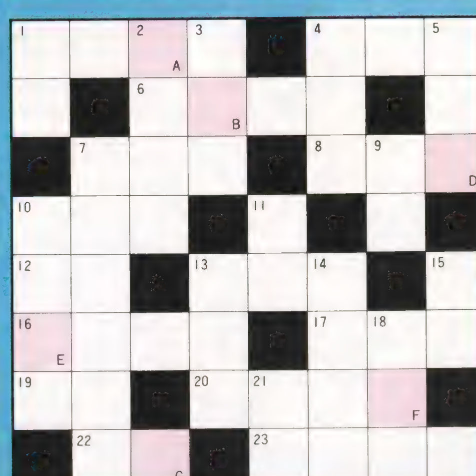
前号の答え



答 マジシャン

クロスワードパズルNo.18

みんな、クロスワードパズルっておもしろいだろ。さて、今回の問題はどうかな？



タテのカギ

1 『ロマンシング——』
2 『ストⅡ』で手足が伸びる人
3 『ストⅡ』で職業が軍人
4 東宝から発売決定。『超——』
5 タテーに出てくる道具。あまり役に立たない、——の指輪
7 『摩陀羅赤』の主人公
9 『DQV』で主人公が出発するのは、サンタクロースの——
10 『FF』で並び方を変えるには——のコマンドを選択
11 『FFⅣ』で飛空艇を発明したのは？
13 キャラクターを略していうと
14 『真・女神転生』の怪物。レベル83の天使
15 『UM（ウルトラマン）』の正体は、諸星——
18 僧侶で武術が使える職業
21 タテーのブラウはどんな動物

ヨコのカギ

1 『FF』で雷系魔法の最上級
4 T&Eソフトはどんなスポーツのゲームが得意？
6 マリオの弟
7 『FFⅣ』の主人公
8 『FF』の雷の召喚魔法
10 『B・T・F・2（バック・トゥ・ザ・フューチャー）』でマーティは未来に——トラベル
12 『DQⅢ』で全員の体力を回復する道具。ヨコ16の——
13 『——戦士ガンダムF91』
16 『DQⅢ』で遊び人がレベル20になると選べる職業
17 タテーの悪魔系の怪物
19 『よ〜し——でもこのゲームはクリアするぞ』
20 世界最後の——、バリ島
22 あて字にすると『野暮』
23 資本論を書いた人

REX日記

伊魔崎 斎
雷神ふぃるむ



ああ～感動(？)の最終回。みんな今まで、ありがとう！




お〜〜っ
ほっほっほっ!!
我らが守護神様の卵をそう簡単に渡すと思うか!?
・・・
こうなるコトを予知して卵と村人たちとを入れ替えておいたのだ!!
あ　ホントだ　本物はこっちだ
本物の部屋
ガチャ…
ああっ!! しまったァ!!
でかしたゾ　大助くんっ!!
ワーハハハ　バカめ!!　独り占めだァァ!!
ワーハハハハ
ピキパキパリン
・・・・・・
ぐえ〜〜うぎゃあああ!!
助けてくれェ〜〜!!
ドタバタドタ
本物の部屋
………
レックス様ァ　お怒りを静めてくださいよん
結局主役は彼だったみたいだネ……
主役じゃなくてよかったわ
おしまい。
今度は、映画館で会おうネ!!

REX通信

SF FANTASY OF LOVE
STORY OF THE TYRANNOSAURUS REX AND A LONELY GIRL

キミはもう「REX 恐竜物語」を観たかな? まだ観ていない人は早く行こうぜ! さて今回は、紀子さまの話からイベントまで盛りだくさんだー!

紀子さま「REX 恐竜物語」をご観賞



⬆REXのぬいぐるみを手渡されお喜びの紀子さま。

6月28日に東京・丸の内松竹で行なわれた「REX 恐竜物語」のチャリティー試写会になんと! 秋篠宮妃紀子さまがご出席された。今回のこの試写会は耳の不自由な人たちを対象としたもので、日本語の字幕スーパーつきで上映されたんだ。そんな中紀子さまは御自ら手話までこなされるんだ。だから耳が不自由な人たちに対してもご理解が深く、会場に来ていた子どもたちとも手話で会話をされていたんだ!



➡紀子さまも「REX 恐竜物語」のできにご満足のごようす。

ムツゴロウさんの動物王国展がやって来る



➡REXがとてもお気にいりのムツゴロウさん。



⬆夏休みの1日を動物王国展示会で過ごしてみるのもいいぞ。

動物が大好きで、自らも動物学士のムツゴロウさんの動物王国展が、この夏開催される。ムツゴロウさんの「世界動物紀行」の大型パネルの紹介や、渡航時の洋服、愛用品、自筆の絵画の展示。また、REXコーナーではVTRの上映、写真パネル展示、チラシの配布などが行なわれている。開催場所は下記の2カ所だ。

●行川アイランド 7月1日〜8月末

●四日市松坂屋 8月5日〜17日

米米CLUBコンサートスケジュール



⬅人気の米米CLUBだから早めにチケットを予約しよう。

「REX 恐竜物語」の主題歌「ときの旅路〜REXのテーマ」を歌う米米CLUBの夏のコンサート・ツアー・スケジュールが決定。日程は下記の通りだ。

●8月10、11日/横浜アリーナ●8月14日/福岡ドーム●8月17、18日神戸ワールド記念ホール●8月23、24日/横浜アリーナ

'93夏恐竜展、全国で開催

映画「REX　恐竜物語」が火つけ役となって爆発的な恐竜ブーム。いま、全国各地で恐竜に関するイベントが行なわれている。そんな中、全国19カ所の恐竜展でREXコーナーが開設される。場所は右記のとおりだゾ。時間のある人は行ってみよう。今年の夏休みの自由研究は、恐竜の研究をしてみるのもいいんじゃないかな？



⬅好評上映中の「REX　恐竜物語」を見た後は全国の'93恐竜展にも行ってみよう。きっと楽しいことが待ってるぞ！

●石川産業会館	恐竜展	7／30〜8／19
●神戸海洋博物館	〃	7／20〜8／31
●宇都宮ロビンソン	〃	8／5〜8／23
●熊本岩田屋	〃	7／28〜8／17
●下関大丸	〃	7／21〜8／2
●大分ハーモニーランド	〃	7／21〜9／26
●サンリオピューロランド	〃	7／17〜9／30
●京王聖蹟SC	〃	7／22〜8／3
●倉敷三越	〃	8／10〜8／22
●福岡青少年科学館	地球の歴史展	7／21〜8／31
●豊橋自然史博物館	恐竜展	7／16〜9／19
●町田東急	〃	8／5〜8／16
●名古屋三越	〃	7／28〜8／9
●三越横浜店	〃	8／17〜8／29
●ザ恐竜・東京ドーム前特設テント	〃	7／10〜8／31
●大阪梅田　DINOA LIVE	〃	7／17〜11／24
●伊勢丹恐竜展　立川店	〃	7／29〜8／10
●　〃　松戸店	〃	8／12〜8／17
●　〃　浦和店	〃	8／19〜8／末

REXグッズはここで手に入るのだ！

11号でたくさんのREXグッズを紹介したけど、どこで手にはいるかはっきりとはわからなかったよね。ここでは、全国の取扱店を紹介しよう。REXグッズが欲しい人は行ってみてね！



⬅こんなREXグッズが欲しい人は右記の各店へ急ごう！

●ジャスコ全国68店（近畿地方を除く）
［商品構成］REXバルーン／ハウスREXたまご／REXたまご吸水タイプ／REXボールペン／REXキーホルダー

●サンリオ
銀座サンリオギャラリー、新宿ギフトゲート、柏ギフトゲート、北千住ギフトゲート、池袋ギフトゲートの5店で販売中。商品構成は未定。

●キディランド
商品構成未定。下記の50店で取り扱い中。

■本部	■志木店	■新宿店	■京都店	■札幌パセオ店
■大阪営業本部	■船橋店	■北千住店	■水戸店	■池袋店
■原宿店	■横浜西口店	■中央林間店	■浜松店	■厚木店
■名古屋店	■柏店	■取手店	■仙台店	■仙台泉店
■大阪梅田店	■松戸店	■守口店	■取手駅ビル店	■大船店
■いわき店	■静岡店	■橿原店	■アベノ店	■三ノ宮店
■赤羽店	■大阪エスト店	■堺店	■四日市店	■西大寺店
■向ヶ丘店	■所沢店	■横浜ルミネ店	■福岡店	■千葉ビーワン店
■枚方店	■立川店	■光が丘店	■川越店	■横浜関内店
■熊谷店	■荻窪店	■アズ熊谷店	■岐阜店	■千葉店



⬆おしゃれなグッズもたくさんそろっているよ！　みんなで行こうぜ。

どすこい曙橋

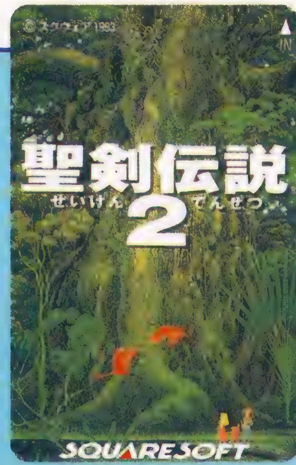
じめじめっとした梅雨もようやくあけ、やっと来ました夏本番。さて今回も、イベントやキャンペーン、グッズなどが揃って情報満載で、お伝えしよう。思いきって夏休みをエンジョイしようぜ！

プレゼント

オリジナルテレカを3名にプレゼント!!

聖剣伝説 2 テレカ

この8月、スクウェアからスーファミソフト「聖剣伝説2」が発売されるのはもう知ってるよね。そのオリジナルテレホンカード（¥1,200）が発売中だ。今までのNTT出版のスクウェア・テレカシリーズはFF11種類、サ・ガ4種類、ロマンシングサ・ガ6種類。全部集めてコレクションしている人も多いのではないかな。そんな君の大切なコレクションにまた新たな1枚が加わるのだ。今回の「聖剣伝説2」のオリジナルテレカは、おなじみの「マナの木とキャラクター」のメインビジュアルを使用したもの。これまでのキャラクターをメインとしたビジュアルとは、一味違ったテレカなのだ。この貴重なテレカを読者3名にプレゼント。宛先は「㊙スーパーファミコン・どすこい曙橋係」まで。



⬆全国の書店、玩具店、テレカショップなどで好評発売中。

イベント

世界チャンピオン直伝必勝法!

モノポリーチャレンジ大会

トミー主催「モノポリー」ビギナー向け講習会、「モノポリーチャレンジ大会」のお知らせ。日時は8月22日PM1～5時。場所お茶の水スクエア。参加希望の人ははがきに住所、氏名、年齢、Telを明記の上〒151渋谷区西原3-13-12「モノポリーチャレンジ大会」係まで。締切7月31日。



⬆参加者全員にオリジナルTシャツがプレゼントされるぞ。

ブック

あの舞ちゃんがコミックで登場

負けるな！魔剣道

剣道の達人、剣野舞という女子高生が、竹刀を使って妖怪をバッタバッタと倒し、なんと片道5時間という通学時間の中で遅刻しないように学校にたどり着くというACT。なかなかかわいいキャラクターで人気のこのゲームが、コミックになったぞ（ホビージャパン刊）。マンガを描いているのは新進気鋭の吉田裕之氏。ちょっとHで迫力満点の舞ちゃんの冒険をコミックで読もう。



⬆定価¥980（税込）。全国書店にて発売中。舞ちゃんファンは今すぐ本屋へ。

グッズ

なんとTV操作のできる腕時計

カシオ“腕リモ”CMD-10

様々なメーカーのTVやビデオをこれ1つでリモコン操作できる、驚きのデジタルウォッチが発売されるぞ。これさえあればいくつものリモコンを操作しなくてすむうえ、腕にはめておけば、いちいち探す必要もないというすぐれものなのだ。発売は8月17日、黒とグレーの2タイプ。¥9,500（税別）。



⬆こんなに小さいのにTVとビデオが操作できるなんて…。

キャンペーン

クイズに答えてMTB当てよう

くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！キャンペーン

8月に発売されるスーファミソフト「くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！」の中で最初に出てくる隠しチームは何でしょう。この問題に答えるとMTBか手のひらサイズのマルチアダプターオートが当たるぞ。詳しくはゲームを買ってみてからだ。

⬇マルチアダプターオートは200名に当たる。

⬇オリジナルMTBはなんと100名に。





ビデオ

ガンバの愛と感動の冒険をビデオで見よう
ガンバとカワウソの冒険

1975年4月から9月までNTV系で放映されたテレビアニメ「ガンバの冒険」がビデオになったぞ。今回リリースされるのは、TVガンバの総集編として劇場公開時に大好評だった「ガンバ〜冒険者たち〜」と環境問題をテーマにしたガンバの別ストーリーで「ガンバ〜冒険者たち〜」「グリックの冒険」に続く、斉藤惇夫原作3部作の劇場用アニメ完結編、「ガンバとカワウソの冒険」の2本だ。バップ（03-3234-5713）、VHS、LD同時発売各¥5,974（税込）、8月1日発売。



⬆野沢雅子、水城蘭子など声優陣も豪華。

ビデオ

あのピーターラビットが初のビデオ化だ!
ピーターラビットとなかまたち

⬇ビデオは日本語吹替えと二か国語あり。



今年の生誕100周年を迎えるピーターラビットのビデオが出る。今回のリリースは7月21日に出る「ピーターラビットとベンジャミンバニーのおはなし」「こねこのトムとあひるのジマイマのおはなし」「ひげのサムエルのおはなし」の3本。秋には「グロースターの仕たて屋のおはなし」「ディギーおばさんとジェレミー・フィッシャーどんのおはなし」「こぶたのピグリン・ブランドのおはなし」の3本もリリースされる。ポニー・キャニオン（03-3221-3151）

ビデオ

待ちに待った第4巻がついに完成
イース天空の神殿

オリジナルビデオアニメ「イース天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険」がついに完結するのだ。タイトルは第4巻「運命の流れる中で」。はたしてアドルの運命はいかに。また全巻購入の特典として名場面原画集とCDシングル付ジャケットイラストカレンダーがもらえるぞ。詳しくはセルビデオ・LDに付いている申し込み方法を読んでね。CD「パーフェクト・コレクションイース天空の神殿」も好評発売中だ。こちらもよろしく。角川書店（0492-59-1100）、VHS、LD同時発売、¥5,800（税込）、7月21日発売



⬆いよいよ感動のクライマックスを迎える。

CD

愛と感動のオリジナルサウンドトラック
ディズニーアニメ・アラジン

ディズニーアニメの超大作「アラジン」のオリジナル・モーション・ピクチャー・サウンドトラックが8月の映画公開に先駆けて発売されたぞ。音楽を担当しているのは、「美女と野獣」の最強チーム、ハワード・アシュマンとアラン・メンケンだ。ポニーキャニオン(03-3221-3151)、CD：¥2,800（税込）、発売中。



⬅全米No.1シングルに輝いた「ホール・ニュー・ワールド」も収録

大事MANブラザーズバンドのベスト
FOR THE KIDS

タイトルが示す通り「南国少年パプアくん」や「ポコニャン」などの人気アニメのオープニング・エンディング・テーマを盛り込んだ、子供のためのアルバムだ。新収録の「キボウ」も2バージョン入った、思いっきり楽しいベストアルバムだぞ。日本コロムビア（03-3584-8248）、CD:¥2,000(税込)、7月21日発売。



⬅過去のタイアップ曲を中心に、全7曲が収録されている。

お待たせしましたサントラリリース
聖魔伝説 3×3EYES from MEGA-CD

今話題のCD作品「聖魔伝説 サザンアイズ」のオリジナル・サントラが発売になる。ゲームの中でかかる代表的な曲が、2枚のCDに凝縮されているのだ。オーケストラ編のアレンジはアニメ版サザンアイズの和田薫氏を起用。キングレコード(03-3945-2122)、CD：¥3,800（税込）、7月21日発売。



⬅「聖魔伝説」ファンウルウルものの、全26曲の大満足のCD。

すでに世界的に注目してる!!
スーパー・コンパクト・ディスコ

大ヒットシングル「スーパーマリオランド」や「ゴー・マリオ・ゴー」に続き、発売されるのがこの「スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ」だ。曲と曲の間には、楽しいおしゃべりも入っているのだ！ 放送プランニングセンター(03-3288-1308)、CD：¥2,800（税込）、8月10日発売。



⬅マリオだけでなく、各キャラクターたちのテーマも確立している。

●お知らせ●SFX映画「ゼイラム」のイベントが、この夏やってくる！ 8月21日、22日（AM10:00〜PM5:00）に、シャープ幕張ビルにおいて、雨宮慶太監督サイン会＆トークショーをはじめ、アクションショーなどが行われる予定。入場は今どきなんと無料！

角川スニーカー文庫　8月1日発売

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
※定価には消費税が含まれています。

SNEAKER NEW CHARACTER FILE
―スニーカー読者のためのキャラクター図鑑―

DATA 1 メイズ



おくれてゴメン 待望の新シリーズだ！

昼は女、夜は男のオネニーサマと両性具有（アンドロギュヌス）の王女ミル。ハチャメチャの大冒険新シリーズ開幕！　470円

MAZE（メイズ）☆爆熱時空① 完全無欠の最強カップル

あかほりさとる〈イラスト〉菅沼栄治

DATA 2 アドルフ・ボーイ



憧れのアドルフ・ボーイ、待望の登場!!

戦国乱世に迷い込んだ未来人クリスは、大好きな信長公に言えない秘密をつくってしまった!?　430円

覇者Nの誤算 戦国純情派②

高瀬美恵〈イラスト〉仁 さとる　既刊 ①霊獣Cの受難

DATA 3 ケイン



ターゲットは地球／無敵の肉体と美貌を武器に大暴れするケイン。ただ1つの弱点とは？新ファンタジー活劇／堂々の登場!!　430円

侵略者ケイン

斉藤英一朗〈イラスト〉南風見亮一郎

DATA 4 我穢那（ガエナ）



絶大なる存在“我穢那”によって、性の無い体に生まれたセクァール。甘美で残酷な運命の絆。　430円

新シリーズ

我穢那（ガエナ） 彷徨（さまよ）える虚空の王

森山　櫂〈イラスト〉春日聖生

感動の シリーズ完結

グローリー戦記3 新世紀への序章 完結

柿沼秀樹〈イラスト〉山田麻里緒　470円

遂に二大大陸の死闘の火蓋は切って落とされた。ルークの大逆襲が始まる。



好評既刊

グローリー戦記1 幻の兵法書（いほうしょ）　470円
グローリー戦記2 巨砲トロダモン　430円

妖月残照　妖世紀水滸伝　第2部④ 完結

吉岡　平〈イラスト〉やぎざわ梨穂　470円

美幸が失踪――!? 大騒ぎの新生梁山泊。いったい何が、美幸に起こったのか。大爆笑の完結篇。

好評既刊

妖世紀水滸伝　第1部	妖世紀水滸外伝
①魔星降臨・・・・430円	異聞・山陽酔虎伝・・390円
②魔星蠢動・・・・390円	妖世紀水滸伝　第2部
③魔星乱舞・・・・430円	①魔花繚乱・・・・500円
④魔星彷徨・・・・500円	②怪鳥撲天・・・・430円
⑤魔星天翔・・・・470円	③疾風揺梢・・・・430円
以上〈イラスト〉JET	以上〈イラスト〉やぎざわ梨穂

神話への石碑（ピラミッド） 神の禽（とり）③ 完結

河原よしえ〈イラスト〉岩崎陽子　470円

皇子シアンに捕われたメウイを救いだせセレク／古代エジプト英雄譚――待望の完結篇！！



好評既刊

イアルの野 神の禽（とり）①　470円
邪神の胎動 神の禽（とり）②　430円

角川OVA新シリーズ

アルスラーン戦記 Ⅲ Ⅳ

1993年10月21日、12月22日発売

原作 **田中芳樹(角川文庫版)** 監督 **アミノテツロー** 脚本 **杉原めぐみ**
キャラクターデザイン **神村幸子** 音楽 **都留教博** 作画監督 **越智信次**
製作 **角川書店、ムービック、ソニー・ミュージックエンターテイメント**
カラー29分 STEREO Hi-Fi 各5800円(税込)



セル原画：神村幸子
セル仕上げ：水田信子

8月1日発売のサントラCD(ソニーレコード)とビデオⅢ、Ⅳ購入者全員に描下し満載の豪華パンフレット(劇場パンフサイズ)をプレゼント

「アルスラーン戦記」
最新シリーズ完成記念サマー試写イベント

- ●日時：会場
  - 札　幌：8/20(金)　道新ホール
  - 名古屋：8/23(月)　名古屋港湾会館
  - 大　阪：8/24(火)　森ノ宮ピロティホール(大阪市立労働会館)
  - 福　岡：8/25(水)　明治生命ホール
  - 東　京：8/29(日)　九段会館
- ●入場料：1000円(税込)
  チケット&特製テレフォンカード
  ※全国のチケットぴあ、丸井チケットぴあにて販売中
  ※テレフォンカードは、当日会場にてチケットと引き換え
- ●内容
  「アルスラーン戦記Ⅲ」上映　声優、ゲストによるトークショー
  クイズ大会etc.現在、豪華で楽しい内容を企画中
- ●主催　アルスラーン戦記制作委員会
- ●問い合わせ　ムービックプロモートサービス ☎03-3972-1511

「アルスラーン戦記」「七都市物語」アニメーションファンクラブ結成！
『アルスラーン戦記』『七都市物語』の田中芳樹作品のアニメーションを扱うFCがついに結成！
活動内容・申し込み要領を書いた会報0号ご希望の方は、住所・氏名を書いた返信用封筒(72円切手貼付)を同封して下記まで。
〒173東京都板橋区弥生町77-3第1ビル3F ㈱アニメイトフィルムFC係

文庫化記念
廉価版祝発売!!



手塚治虫原作(角川文庫)

火の鳥 角川アニメシリーズ

劇場版鳳凰編　監督 りんたろう：60分
★鳳凰を探し求める彫物師茜丸の過酷な運命!!

ビデオ版 ヤマト編　監督 平田敏夫：48分
★クマソ王国征伐に向かうヤマトの王子オグナが火の鳥と出会い…。

ビデオ版 宇宙編　監督 川尻善昭：48分
★漂流する宇宙船の中で人類の罪と運命が試される!!

各巻5800円(税込)
★手塚治虫のライフワーク「火の鳥」をアニメ化。角川文庫化を記念して、廉価版でビデオ化。時間と空間を超える本格SFドラマ。2巻以上注文の方に手塚治虫イラスト・テレホンカードをプレゼントします。

9月20日3巻同時発売

角川サウンド・コレクションCD&カセットブック

恋愛イリュージョン



〈カバーイラスト〉森川久美

8月5日発売、60分
CD2400円(税込)
カセットBOOK 1900円(税込)

原作：藤本ひとみ(角川文庫)
脚本：渡辺麻実
〈キャスト〉永島由子、子安武人、山寺宏一、原えりこ、他

★繊細な心理描写とセリフ、個性的なキャラクター設定で多くの女性ファンを魅了する藤本ひとみワールドをサウンド・ドラマ化。ファッション界を舞台に展開する女学生美欧のラブ・セッション。人気声優熱演のドラマがあなたを魅了する。

角川サウンド・コレクション

夏だ アニメキングダム3 愛蔵版スペシャル

7月28日発売
〈出演〉山口勝平、岡本麻弥、キング大沼弘幸
ゲスト：矢尾一樹、日髙のり子
69分：2000円(税込)

★東海ラジオで大ヒット放送中の人気ラジオ番組「アニメキングダム」からとび出たバラエティ・カセットBOOK。ゲストにベテラン矢尾一樹と日髙のり子を迎え、夏の恋のラブ・ストーリードラマ、恋のトークと楽しさと笑い、感激のファン熱狂の夢の69分が展開。

感動、クライマックス！

大人気RPGファンタジー
全4巻シリーズ遂に完結。

第1巻「失楽園」



角川書店ビデオジャケット



キングレコードLDジャケット
（キングレコードはビデオも発売しています）

第3巻「彷徨、そして迷走…」



角川書店ビデオジャケット



キングレコードLDジャケット
（キングレコードはビデオも発売しています）

第2巻「世界果つるところ」



角川書店ビデオジャケット



キングレコードLDジャケット
（キングレコードはビデオも発売しています）

第4巻「運命の流れる中で」



角川書店ビデオジャケット



キングレコードLDジャケット
（キングレコードはビデオも発売しています）



オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿
アドル＝クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

全巻購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
（詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。）

アニメ史に残る傑作！

「とても良いものになった。だから売れて当然だと思う。
よい作品が売れるとは限らないということにならないよう、
みなさんの絶大なるご支援をお願いしたい。」
（原作：日本ファルコム加藤社長）

全4巻シリーズ
好評発売中

ビデオの感動が今、CDで甦える。
パーフェクト・コレクション イース 天空の神殿（発売元：キングレコード）税込各¥2,300

Ⅰ.J.D.K.BAND編	KICA-1120	発売中	Ⅲ.J.D.K.BAND編	KICA-1126	発売中
Ⅱ.J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA編	KICA-1121	発売中	Ⅳ.J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA編	KICA-1127	発売中

イースⅣ PCエンジン・メガ-CD・スーパーファミコンで製作進行中！

〈メインキャスト〉アドル：草尾 毅/フィーナ：冬山みなみ/レア：本多知恵子/リリア：三石琴乃/サダ：辻谷耕史
〈メインスタッフ〉原作：日本ファルコム/監督：渡部高志/脚本：千葉克彦/キャラクターデザイン・作画監督：西村博之/美術監督：石垣 努/音楽：Falcom Sound Team J.D.K./制作：東京キッズ
製作・発売元：日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店　販売元：角川書店/キングレコード株式会社

角川書店

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL：0492(59)1100
角川ブックサービスまで

- - - - - キリトリ線 - - - - -

お名前　　ご住所 〒　　TEL.(　　)　—　　●年齢・性別　才　男・女

サウンドコレクション注文書				ビデオ注文書				
アルスラーン戦記 CDパッケージ	恋愛イリュージョン		アニメキングスペシャル ご希望の商品にをつけて下さい	イース 天空の神殿 ご希望の商品にをつけて下さい		アルスラーン戦記Ⅲ・Ⅳ ご希望の商品にをつけて下さい	
	カセット	CD	●Vol.1 ●Vol.2 ●Vol.3	●第1巻 ●第2巻 ●第3巻 ●第4巻	全4巻	●Ⅲ巻 ●Ⅳ巻	全2巻（Ⅲ・Ⅳ一括申し込み）
税込み価格 12,500円	税込み価格 1,900円	税込み価格 2,400円	税込み価格 2,000円	税込み価格 5,800円	税込み価格 23,200円	税込み価格 5,800円	税込み価格 11,600円
申し込み数（　）本	申し込み数（　）本	申し込み数（　）本	申し込み数（　）本	申し込み数（　）本	（　）セット	申し込み数（　）本	申し込み数（　）セット

取扱書店名

※書店様へ：お客様が自参して来店された場合注文書として対応して下さい。ビデオでお申し込みできる商品はVHSのみです。

角川書店

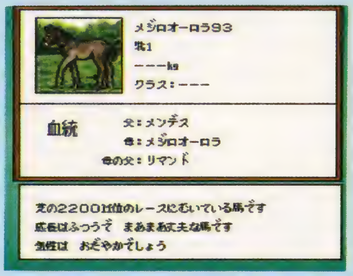
競馬シミュレーション 勝 新作

見どころいっぱい。競馬SLGはこう遊べっ!!

競馬ファンにはこたえられない競走馬育成SLGが次々と発売される。今回はその魅力のすべてを大紹介するぞ！



➡競馬シミュレーションの楽しみ方は、馬を育てることだけじゃない。レースに賭けて儲けることもできる。



➡ゲーム開始直後、自分の馬を手に入れる。さあキミも競馬史上に残る名馬を育てるのだ！

FC版『ダービースタリオン』の登場により、一大ブームが巻き起こった競走馬育成ＳＬＧ。今回はその中から発売日の近い５本を紹介しながら、競走馬育成ＳＬＧの楽しみ方を教えちゃうぞ！

プレイヤーはいくらかの資金を元手に、持ち馬を調教し、レースに出馬させる。ゲームの目的は、「凱旋門賞」を目指す、大きなレースを制覇するなど、ソフトによって多少異なるものの、〝自分の持ち馬を育ててその血統を残す〟という根本的なところは変わらないのだ。調教では、その馬が優れている能力を伸ばすことも大切だが、劣っている能力を補うようなことも必要。自分の持ち馬



第1ゲート スーパー競馬

SFC	アイマックス	¥9,700	8月10日発売	SLG	8M	B



©1993 I' MAX／フジテレビ

このゲームは、フジテレビの競馬中継番組「スーパー競馬」公認の、競走馬育成ＳＬＧだ。ゲームスタート時、プレイヤーは2000万円の資金と１頭の牝馬を与えられ、愛馬を育ててレースに出馬させる。さらに、出馬させた馬に、自分で賭けて儲けることもできるぞ。



⬅情報画面には、「スーパー競馬」の潮哲也氏のほか、番組の出演者が登場する。

『スーパー競馬』では、馬を育てるだけではなく、騎手もレースを通して成長するのだ。

このゲームの本命はここ!!

競馬番組「スーパー競馬」で予想を聞け！

プレイヤーは、愛馬を育てるだけではなく、資金稼ぎにレースに賭けることができる。その時、オッズのほかに「スーパー競馬」のレギュラー解説者、大川慶次郎氏・井崎脩五郎氏・吉田均氏の予想を聞けるのだ。だから、たとえ持ち馬がなくても、１人のギャンブラーとして楽しむこともできるぞ。



⬆３人ともベテランなので、誰の予想を信用していいのか迷ってしまう。

勝 競馬用語辞典

「ダート」
競馬のコースには芝と砂地があり、砂地のコースをダートと呼ぶ。芝のコースに比べると走りづらく足への負担も大きい。また、このコースを走る馬には、パワーが要求されるのだ。この調教をすると、足腰の強い馬に育つぞ。

ダービー

出走馬一覧

の能力を見極めて総合的な調教をし、来るべきレースに備えるのだ。レースでは、自分の馬に合ったコース・距離を見極めるのはモチロンのこと、騎乗してくれる騎手の得意なレース展開や馬との相性を考えることも必要だ。疲れのたまった馬に休養を取らせるタイミングも大事で、ムリのさせすぎは怪我や病気を引き起こし、最悪引退なんてことになる恐れもある。また、タイミングよく休養させないと、入厩が間に合わずに、〝目的のレースに出られなくなる〟なんて事態も起こるぞ。

各ソフト紹介の最後では、「パドック情報」としてメーカーからの有難いお言葉をいただいた。

今後の出走予定馬を紹介！

今回紹介した5本以外にも発売を控えたソフトがあるぞ。アスミックの『グランプリ・ジョッキー』は馬と騎手両方を育てられるが、どちらかというと騎手を育てることが中心になるらしい。ナムコの『ウイニングジョッキー』は、『ファミリージョッキー』が進化したゲームになる予定。同じくナムコのGB版『ファミリージョッキー2』は、バーコードボーイ対応で、バーコードで入力した馬を交配して、さらに強い馬を作れる。最後になったけど、アスキーのあの有名ソフトも出るらしいぞ！



⬅バーコードボーイで、君だけの競走馬を作りだせ！

フジテレビの「スーパー競馬」公認ソフトだ!!

10歳までに何勝できるか!?

このゲームでの競走馬の現役寿命は10歳。3歳の入厩から7年間で馬を調教し、数多くのレースに出場させるのだ。調教の方法は他のソフトと基本的には同じだが、1回の調教が終わる度に、調教師からの意見が表示されるので、次の調教の目安にすることができるぞ。



⬅競走馬は、長距離馬・中距離馬・短距離馬に分類されるので、馬の得意分野を伸ばすように調教しよう。



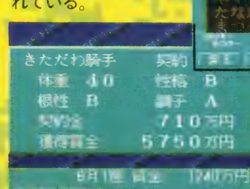
➡馬の調子が悪くなった時、放牧をして休養させることも必要。ムリは、事故や怪我をさせる元になる。

騎手も養成するのだ！

騎手は50人登録されていて、各騎手には3段階のランクづけがされている。ランクによって契約料が違ってくるのだ。契約した騎手は訓練することができ、プレイヤーが騎手を直接管理することになる。また、持ち馬に騎乗させれば馬との相性が高まって、レース展開が有利になるぞ。

➡騎手には、あらかじめ成績や能力の違いによって、A・B・C3段階のランクづけがされている。





⬅専属騎手がいない場合、フリーの騎手に騎乗依頼できる。ただし、専属ではないので馬との相性は落ちてしまう。

パドック情報

馬。それは走る夢…。

馬を買う。

老いも若きも、この走るために生まれてきた動物の姿に夢を馳せます。

自分の持ち馬が走る時、その夢のかたちは「いくら儲かるか？」ということから、少し離れて、何かもっと純粋なものが生まれてくるようです。

『スーパー競馬』であなただけの夢を、思う存分走らせてみてください。



勝 競馬用語辞典

「GⅠ」

「GⅠ」の「G」とは〝Grade〟のこと。つまりGⅠとはもっとも格の高いレースのことで、手に入る賞金も、名声も段違いに高い。このレースの下には、「GⅡ」・「GⅢ」がある。



サラブレッドブリーダー

SFC	ヘクト	¥9,700	8月25日発売	SLG	8M	B



©HECT1993

このゲームの目的は、「ヘクトカップ」という大レースを制覇すること。出走権は活躍するともらえるのだ。

中央競馬をモデルにし、全国10競馬場で行なわれるすべてのレースを可能な限りシミュレートしている。登場する馬はモチロン実名なのだ。また、競走馬だけではなく、種牡馬・繁殖牝馬に至るまで、データは最新のモノを採用しており、競馬を現在進行形で楽しめるぞ。

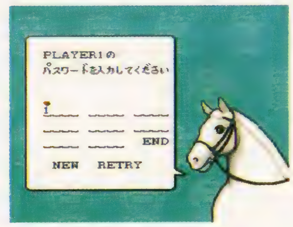


⬅レースシーンのグラフィックはとってもリアル。コーナーも迫力満点だぞ。

このゲームの本命はここ!!

パスワードで友だちの馬と対戦できる！

『サラブレッドブリーダー』では、持ち馬が一定以上の成績を上げると、その馬独自のパスワードをもらうことができる。そして、このパスワードをバトルモードで入力すると、自分の持ち馬同士を対戦させたり、友だちの持ち馬と、最大8頭まで対戦することができるのだ。

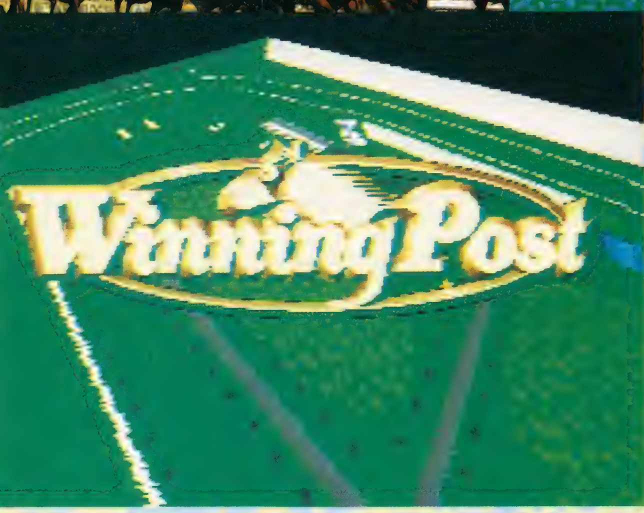


⬆自分の愛馬を持ち寄って、友だちと対戦。燃えること間違いなしだ！



ウイニング・ポスト

SFC	光栄	¥12,800	9月10日発売	SLG	16M	B



©1993 KOEI CO., LTD

パソコン版で大ヒットした『ウイニング・ポスト』が、SFCの特性を活かして、さらにパワーアップ！



➡調教師・騎手など関わってくる人たちの協力がなくては、トップレベルの馬主にはなれないぞ。

プレイヤーは、20世紀末の競馬界を舞台に活躍する、馬主の1人。多くの強い馬を育て、日本で行なわれるレースを制覇するのだ。そして、世界最高峰といわれる「凱旋門賞」を目指せ！　また、このゲームには終了条件がないので、自分の馬を何代にも渡って育てられるぞ。

このゲームの本命はここ!!

最初はだれだって素人なのだ

プレイヤーの経験値が低いうちは、すべてを調教師に委任することになる。始めのうちゲームの進行はプレイヤーの思い通りにならないのだ。調教師や厩務員と交流を深め、他の馬主とつき合いながら経験を積み、上のレベルを目指せ！　経験値が高くなれば、調教や出馬登録も、自分でできるぞ。



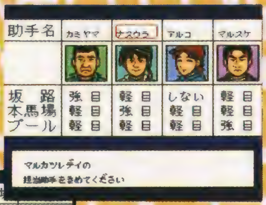
⬆経験値が低いうちは、調教師に厳しいことをいわれてしまう。

競馬用語辞典

「種牡馬」
父馬のことを指す。俗に「種馬」と呼ばれ、現役時代に優秀な成績を残した牡馬が、引退後もその優秀な血統を後世に残すため、残りの一生をかけて多くの子供を作っていくのだ。

なんと! 登場する馬はすべて実名!!

快適な自動調教システム!



➡調教メニューは3種類、各3パターン。調教助手には、馬の特性に合わせた指示を与える必要がある。



⬅馬の体重が増えすぎたり、減りすぎたり、状況によっては臨時調教をする必要が出てくる。

プレイヤーには、4人の助手が与えられる。この4人に調教の内容を指示すれば、自分の受け持った馬を調教してくれるのだ。また、彼らは新しい指示がないかぎり、与えられた調教をし続けるので、馬の調子はしっかり把握しておかないといけないぞ。

馬の調子はグラフィックで確認


▲ズブリ


▲不調


▲普通


▲ヤル気

馬の体調は、詳細データの画面に表示される、馬の表情によって確認できる。プレイヤーは、その表情を見てレースに出したり、調教の内容を調節するのだ。

パドック情報

パスワードを取得せよ!

このゲームには、数々の攻略のポイントが隠されている。デビューする馬を理想的に育てるためには、放牧中の仔馬の情報を聞きもらさないように牧場へマメに足を運び、レース後の騎手のコメントにも注意しよう。また、馬の成績が条件を満たすと、その馬はパスワードを取得する。それを持ちよって対戦ができるのだ。(編集部注:ヘクトでは、対戦の全国大会を企画中)



世界最高のレース「凱旋門賞」をめざせ!!

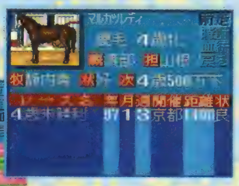
新たな血統を創りだせ!

資金を増やし、個人牧場を開設できれば、能力・性格・毛色など、親馬の特徴を受け継いだ強い馬を育てることができる。さらに、自分の愛馬の血統も残すことができるので、「ブラッドスポーツ」といわれる競馬を存分に楽しめるのだ。



➡資金を貯め自分の牧場を手に入れよう。

➡何代にも渡って調教し、強い馬を作り出すのだ。

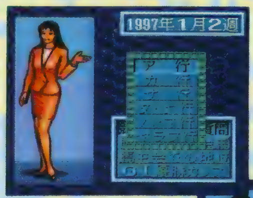




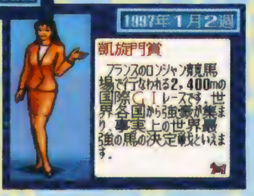
⬅自分の馬の血統を残すのも楽しみの1つだ。

困ったときの「競馬用語辞典」

『ウイニング・ポスト』には、競馬に詳しくない人たちのために、「競馬用語辞典」が用意されている。重要な用語をわかりやすく解説してあるので、競馬の世界をリアルに体験でき、よりいっそうゲームを楽しむことができるはずだぞ。



⬅競馬用語は50音順に並んでいる。質問したい用語を選ぶと、秘書が質問に答えてくれるのだ。



➡この辞典で解説されている用語は全部で200語。わかりやすく簡潔に書かれているのだ。

パドック情報

馬主の感動、体験してみませんか?

このゲームの中には、実際と同じように競馬サークルが存在し、そこには、サラブレッドはもちろん、騎手や調教師、厩務員、馬主など、約400人もの人間が関わっています。それぞれ細かく性格づけされているので、人と人とのつながり、人と馬とのつながりが実感できますよ。また、レースシーンはパソコン版を大幅にパワーアップ! 16メガの大迫力を感じてください。



(勝)競馬用語辞典

「繁殖牝馬」
母馬のことを指す。俗に「肌馬」と呼ばれ、レースを引退した牝馬が、繁殖牝馬として牧場に戻り、優れた仔馬を産むための生活に入る。そのため、繁殖牝馬はその牧場の最大の財産と言えるのである。

第4ゲート クラシック・ロード



©1993 ㈱プログレス ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT. INC. ©㈱イスコ

SFC	ビクター エンタテインメント	¥9,800	9月発売予定	SLG	8M	B

ゲームスタート時、プレイヤーが手にしている資金は1億円。これを元手に購入した馬を調教し、レースに出馬させるのだ。また、ゲームでシミュレートする期間は30年間。キミは、この期間内にどれだけの馬を育て、後世に名を残すことができるだろうか?



⬅3歳馬を購入した。大切に調教して、後世に名を残すような馬に育てよう。

このゲームは、リアルさがウリ。馬券購入1つとっても、実際のマークシートを使うなど、凝っているのだ。

このゲームの本命はここだ!!

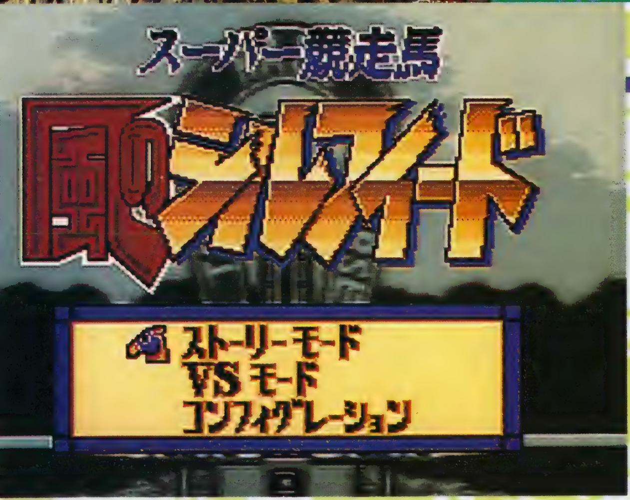
敵だってリアルタイムで成長するぞ!

『クラシック・ロード』では、馬のデータがリアルタイムに変化する。それは、ゲームの進行状況に応じて自分の馬はモチロン、ほかの馬までもが成長していくということだ。また、ゲームの展開によってデータの更新内容が変わるので、プレイヤーごとに違う展開が待っているぞ。



⬆自分の馬が出馬できないレースでも、刻々とデータが変わっていく。

第5ゲート スーパー競走馬 風のシルフィード



©本島幸久/週刊少年マガジン/講談社/KING RECORDS/1993 魔法株式会社

SFC	キングレコード	¥9,300	10月上旬予定	SLG	8M	B



➡ボタンを連打して馬にムチを入れる。そして、混戦の中から抜き出るのだ!

このゲームは、いままで紹介してきたソフトとは、内容が若干変わっている。自分の馬を育てて、レースで活躍させることはほかのソフトと一緒だが、調教やレースでは、馬を走らせるために、コントローラーのボタンを連打するという、ACT色の濃いものになっているのだ。

「週刊少年マガジン」で好評連載中の「風のシルフィード」が、競馬SLGとしてSFCで楽しめるぞ!

このゲームの本命はここだ!!

キミが「森川駿」になるのだ!!

ゲームモードには、「ストーリーモード」と「VSモード」がある。「ストーリーモード」では、プレイヤーが森川駿となって生産者・馬主・騎手の役割を果たす。そして、シルフィードを始めとした競走馬を調教し、自ら騎乗してレースに出馬するのだ。キミは、GⅠレース全16戦を制覇できるか!!



⬆原作のストーリーがイベントとして用意されているのだ。

勝 競馬用語辞典

「入厩」
競走馬は、普通3歳(中には2歳、4歳で入厩する場合もある)になると厩舎に入り、調教師に調教を受け、来るべきデビューに備えることになる。また、疲労を取るため放牧されていた馬が、自分の厩舎に戻ってくることも指す。

30年間で、どれだけの名馬を残せるか!?

馬に合わせた調教をしよう

いくらほかの馬がリアルタイムに成長するからといって、ムリな調教は事故や病気につながり、大切な馬を潰す恐れがある。プレイヤーは、その馬の得意分野を早く見極め、馬に合った調教を効果的に行なう必要があるのだ。



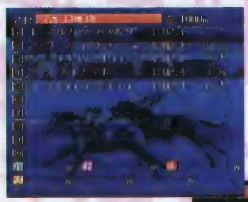
➡馬のデータをよく見て、どの能力値を伸ばすのがベストか見極めることが大切なのだ。



⬅調教は自動調教もできる。ただし、あまり長い期間を設定すると偏った調教になるので注意しよう。

自分の馬が後世にのこる!

このゲームのシミュレート期間は30年間。その間にプレイヤーは、数多くの馬を調教し、この世に送り出すことだろう。その中から優秀な馬は引退した後も、「種牡馬」や「繁殖牝馬」として残り、その血統を後世に残すことができるのだ。



⬅自分の馬がトップをとるのは嬉しいもの。この小さな積み重ねが、有名馬につながるのだ。

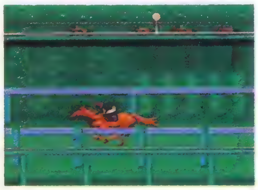


➡成績の残せない馬は、可哀そうだが売らなければいけない。こんなことがないように育てたいものだ。

パドック情報

輝く馬体に王者の風格。死角なし!

パソコン版『クラシック・ロード』(以下CR)は、世に多くの中毒患者を生み、「名馬の証」なるユーザー地下組織ができた。これは高度な調教師の"虎の穴"である。我我は、この競走馬を育てるという、何物にも代え難い喜びを、ぜひSFCユーザーにも味わって欲しいと思う。そして、高度な調教技術を振るうに耐える競馬SLGは、CRしかないと自負している!



「風のシルフィード」が競馬SLG&ACTで登場!!

必殺技で決めろ!

ゲームに登場する馬が使える必殺技は、一定時間スピードが倍になる「ダッシュ」。一定時間無敵状態になる「クラッシュ」。一定時間ほかの馬や障害物を無視して走れる「バニッシュ」がある。ただし、必殺技を使うとスタミナが激減するのだ。



⬆シルフィードの必殺技は、「白い稲妻」だ!



⬆調教やレースで成長した馬が必殺技を手にする。



⬆必殺技を使うことが勝負のわかれめになるぞ!

超燃えるVSモード

「VSモード」は、最大4人まで参加可能な対戦レースモード。16あるレースを戦って、獲得ポイントの合計で勝敗を競うのだ。ポイントは、3位以上に入ればもらうことができる。キミの好きな馬で「対戦モード」の頂点を目指せ!!



⬅キミは、この中から1人を選んでレースに望む。みんな原作に出てくるキャラクターたちなのだ。



➡強力なライバルたちを相手にレースをして、キミはどれだけの成績を残すことができるのか!?

パドック情報

やっぱ馬は自分で走らせなきゃね!

発売が延期になってしまってゴメンナサイ。シルフィードのポイントは、自分でムチを打って走らせるところ。君自身のレースのかけ引きが大きく着順を左右するのだ。スタミナがなくても気合いでゴールに突っ込もう。GⅠクラスになればライバル馬も続々登場。しかもみんな速いゾ。シミュレーションも大事だけどアクション中心の攻略が勝敗を決めるぞ。本物の迫力だ!



勝 競馬用語辞典

「オープン」

数多くのレースに出馬して、獲得賞金が一定以上を超えると、オープンクラスのレースに出られるようになる。オープンクラスにならないと、GⅠレースにはなかなか出られないのだ。



緊急速報

こいつはただものじゃないネコ!!

コカ・コーラドラッキーズ

とってもかわういニャンキーたちが、草野球に意地と誇りをかける！　この熱さに、君はついてこれるかニェ!?

SFC	イマジニアズーム㈱	￥9,800	10月29日発売	SPG	16M	P

ラップなニャンキーの熱血スポ根ロマン!!

リアルタイム・SLGの本舗、イマジニアが総力をあげて制作中なのが、この「コカ・コーラドラッキーズ」だ！　登場するのは、とびっきりファンキーなニャンキーたち。コカ・コーラのロゴデザインをそのまま使ったユニフォームを身につけ、試合開始を待っているぞ。猫好き、野球好き、ラップ好き――まとめて面倒みちゃえるこのゲーム、その魅力を徹底紹介っ！

出場チームはこんなんだーっ！



コカ・コーラドラッキーズ

使いやすくてスキ多し

いちおうの主人公チーム。使いやすいけど、勝ち始めるとスキが多くなる。



月之輪五郎ジョージアス

ハラマキパワーでGO

パワーはすごいがそのぶんテクニックがアマイ。だから、守備はちょい苦手だ。



コークライト&忍者若本一家

スピードー番忍者軍団

忍者だけに駿足だが、打撃力はイマイチ。でも、8チーム一渋いチームだ。



ベジータベータ・デヴィットローラーズ

地上最強のイロモノ達

駿足が自慢のウサギチーム。8チーム中最強のイロモノである。それだけに楽しみだ。



ポチ・ザ・ファンタスティックス

バランス型の安全型

もっともバランスのとれたまともなチームだが、面白味に欠けるという弱点を持つ。



ハイシーガンボス

炸裂するパワーが魅力

超バカ力の打力がステキなチームだ。ひたすら打って打って打ちまくるしかないね。



スプライト・バオーズ

泥試合OK体力チーム

充実した投手力と無尽蔵のスタミナが売りのチーム。安定した強さがナイスだ。



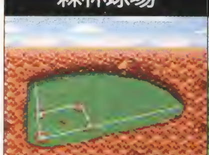
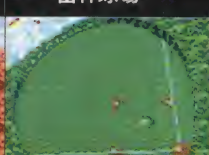
アクエリアスおときちと愉快な仲間達

こいつらってばユカイ

何かよくわからないおまぬけチーム。どこかに秘めたものを感じるような気がする。

きゅうじようもいいぞーっ

球場は全部で5つ。球場によってはブリザードが起きたり砂嵐に襲われたりして、ムリヤリにでもプレイを盛り上げてくれるぞ。特に対戦の時は、どの球場を選ぶかも重要なファクターとなる（精神的に）ぞ！

人生ヶ丘森林球場	アナコンダ密林球場	東京ズーム球場	イマジニア文明遺跡球場	謎の球場
				？
はじっこまで85M	はじっこまで91M	はじっこまで102M	はじっこまで92M	はじっこまで85M
むこうまで106M	むこうまで115M	むこうまで115M	むこうまで120M	むこうまで120M

ゲームのモードはこんなんだーっ!

エキサイティング公式一発戦



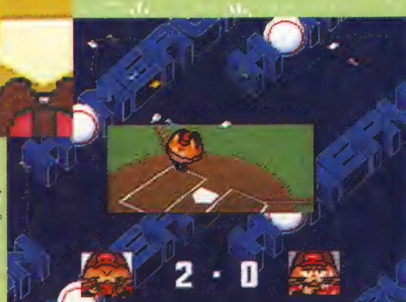
一番ポピュラーで遊びやすいモード。全８チームの中から好きなチームを選ぶだけで、すぐに試合が楽しめちゃうわけだ。"一発戦"の名の通り、１回だけの試合。一試合ごとにチームの戦力パラメーターが少しずつ上がっていくぞ。試合終了後に出るパスワードを使って、再度一発戦にのぞむもよし、チームの戦力パラメーターをガンガンに上げまくって勝ち抜き戦に挑戦するもよし、遊び方は自由自在だ。それだけではない！　パスワードを友だちのところへ持って行けば対戦プレイだって楽しめてしまう。うーん、いたれりつくせり設計に脱帽だ～っ。



⬆バッターボックスに立ってラップを踊るドラッキー。ノリがいいっスね。



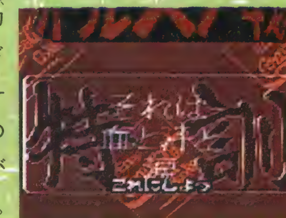
⬆これがバッターの必殺技"打法"だ。バットが猫の手になり、当たればホームランになるのだ。



➡ホームインの瞬間。喜びに満ちたしぐさでちょっとしたご愛敬を見せてくれるぞ。

特訓モードで血の汗流せ!!

この特訓モードはチームの打撃力と守備力を上げるスペシャルモードだ。打撃力はバッティングセンターでの打撃練習、守備力は鬼コーチの千本ノックでそれぞれ鍛えることができる。たっぷりと特訓していこう。





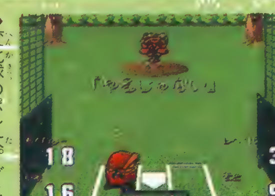
⬅打撃特訓モード。変化球と速球のふたつを打つ。



⬅守備特訓モード。夕日の赤が目に染みる！



➡速球のREX。レベルが低いうちは楽な直球だ。



➡変化球のポン太。グニグニ曲がるぞ。



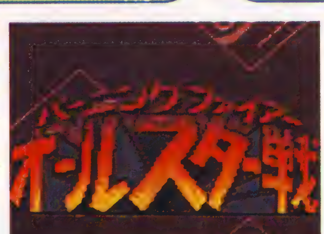
⬅後ろに下がりすぎると鬼コーチの叱咤が飛ぶ！



これが噂のライオネルコーチだ！　夕日を背に登場し、愛を詰め込んだ厳しさで千本ノックをしてくれるのだ!!

こんなモードもあるんだぜーっ！

残るモードはあとふたつ。「バーニングファイアーオールスター紅白戦」と「ドラマティック勝ち抜き戦」だ。紅白戦は８つのチームから選手を分けて４チームにし、ランダムで選手を選び出して戦うモード。そして勝ち抜き戦は、マイチームのほかの７チームと対決し、謎の最強チームに挑むという、まさにドラマティックなモード。試合の間に特訓を挟めばもう気分は某○人の星！　とにかく、どちらも超熱いぞ!!





こいつがドラッキーだっ!!



⬅こいつがイカすラフ原画。特別にアップでお見せしちゃうぜ。

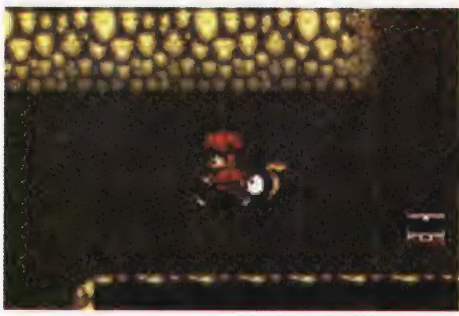
SFC FC GB

夏休み突入記念
超増ページ！

The New Game

新作がいっぱい





「らんま½」朱猫団的秘宝

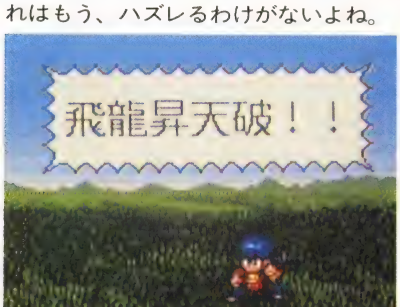
SFC　RPG

東宝・小学館プロダクション	¥9,800	10月発売予定	12M	B

「らんま」初のRPGは本家の小学館プロが開発！　らんまなストーリーとアイデアをいっぱいにもりこんだパワフルRPGここに完成!!

本家が放つ「るーみっくソフト」第1弾!!

漫画、アニメ、各種キャラクターグッズなど、不動の超絶的人気を誇る「らんま½」がRPGになったぞ！　しかも、その初物を送りだすのは「らんま」の本家、小学館プロだ！　つまり、「らんま」をいちばんよく理解している人たちがゲームを制作しているわけだ。これはもう、ハズレるわけがないよね。



⬅テレビでもアニメでも見れなかったド派手な必殺技が登場!!

乱馬&あかねVSカムサル！



もちろんおなじみの連中だってこのとおり！



シャンプー
⬅水をかぶると小猫になる特異体質を持つ。乱馬の許婚を自称して付きまとう。

響 良牙
➡乱馬永遠のライバル。水をかぶると小豚になる上、すごい方向オンチ。あかねのことが好きだが、気づいてもらえずにいる。

ムース
➡暗器（隠し武器）の達人。シャンプーを愛しているが、その心は無視され続けている。

九能帯刀
➡風林館高校の青き稲妻。が、その実態はただの変態である。得意の剣道で、らんまとあかねとの同時交際をもくろむ。

小太刀
➡帯刀の妹。ぶっとんだ性格の持ち主で、天上天下唯我独尊な女の子。乱馬に惚れている。

右京
⬆乱馬の許婚のひとり。お好み焼きを焼くことがライフワークである。背中の巨大な鉄ヘラが武器。

今回的物語〜未知的敵、朱猫団〜

いつも平和な天道家。しかし、その日の平和はかりそめのものに過ぎなかった。突然現われた謎の軍団が、乱馬の父、玄馬を誘拐して逃亡したのだ。よりによって、なんであんなパンダおやじを……!? さらいたくなるような人材には事欠かない天道家なのに……!! 乱馬とあかねのふたりは、玄馬のゆくえの手がかりを求め、練馬の町を歩き回った。

「何か変……？」

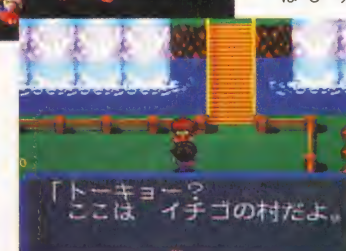
あかねがポツリとつぶやく。そう、見慣れたはずの町に漂う奇妙な違和感は何なのだろうか？

それは、世界征服を企む「朱猫団」のせいだった。彼らが崇める化け猫の神カムサルは、現在封印されており、朱猫団は町の強者たちをかたっぱしから集めて洗脳し、カムサルの封印を解くために必要な〝星の水晶〟発掘を手伝わせているらしい。玄馬が誘拐された理由はそれだったのだ。

だが、〝星の水晶〟の霊力はカムサルの封印を解くばかりではない。手にした者の願いをすべてかなえるという、すごい力を持っていたのだ。それを知った乱馬はあっさりと玄馬の救出を忘れ、自分の変身体質を治すため、水晶を捜す旅に出るのだった。



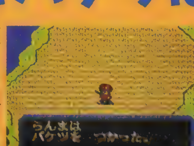
⬅行く手を阻む朱猫団のザコたち。〝猫の手〟や〝飛び蹴り〟で攻撃する。油断は禁物だ！



➡こうして行く手に待ち受ける様々な謎を解きながら各地を巡り、水晶についての情報を集めてまわるのだ。

やかんとバケツは必需品

このゲームでは、原作どおり乱馬やシャンプーが水をかぶると変身をする。やかんのお湯をかぶれば元に戻れるぞ。また、変身をしないとクリアできないイベントもあるのだ。







⬆⬅➡これが変身シーンの連続写真だ！　さすがに本家だけあって設定が細かい。特にシャンプーの変身が超かわいい！

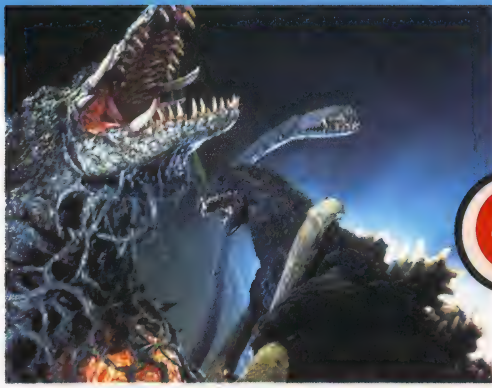
謎の朱猫団の目的は？

朱猫団は、化け猫の神カムサルの封印を解くことのできる唯一のアイテム〝星の水晶〟を捜しだすことを目的としている。この世を猫社会に変えるために、乱馬より先に水晶を見つけられるか!?





⬆➡いつもと変わらない天道家の朝。しかし、朱猫団のためにその平和は破られるのだ。右は最初に出会うボス、「夜叉王」。



超ゴジラ

SFC | SLG

東宝	価格未定	発売日未定	12M	――

あの怪獣王ゴジラが、ついにSFCに登場だ。キミは荒れ狂うゴジラをコントロールして、謎の異星人が操る六大怪獣を倒せるか!?

「ゴジラVS六大怪獣」SFCにて公開決定!



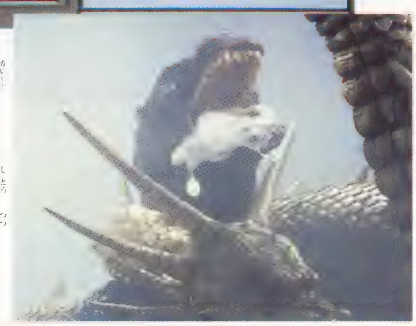
➡ビルの谷間を進むゴジラ。下から見上げるアングルはさすがに迫力がある。

「ゴジラVSメカゴジラ」、ハリウッド版「ゴジラ」と、続々と新作映画の公開をひかえた怪獣王ゴジラが、いよいよSFCに登場するぞ。その名も『超ゴジラ』！　プレイヤーは、脳髄にコントロールボックスを埋めこまれたゴジラを操作し、日本各地に突如出現した六大怪獣を倒すのだ。

ゲームは「移動モード」と「バトルモード」に分かれ、移動モードで日本各地を縦断（山やビル、戦車などをたたきこわしながら！）し、バトルモードで敵怪獣と１対１で死闘を繰り広げるのだ。敵怪獣との戦闘シーンはシネスコサイズのアニメーションで迫力満点！　音楽は完全オリジナルのほかに、映画と同じ伊福部昭氏も参加。映画以上の興奮がキミを待っているぞ！



⬅「移動モード画面」。ゴジラはこのマップ上を移動するのだ。



➡怪獣たちとの死闘は続く。はたして、死闘の果てに待つものとは……。

闘争本能を高めろ!

ゴジラの戦闘はすべて、その闘争本能に左右される。闘争本能のかたまりのようなゴジラだけに、闘争本能が高いときは無敵の強さを誇るのだが、反面、コントロールしにくくなるという欠点もある。高ければいいという単純なものではないのだ。うまくバランスをとって、ゴジラの闘争本能を上げ下げしないと、六大怪獣を倒す前に、暴走したゴジラによって日本が破壊されてしまった、なんてことにもなりかねないぞ。



⬆うまく闘争本能を上げてやらないと勝利はおぼつかない。闘争本能を高めることが勝利への必須条件だ。

ゴジラの前に立ちはだかる怪獣たち

このゲームでは、ゴジラに勝るとも劣らない大怪獣が次々と登場する。映画でおなじみの、キングギドラ、ビオランテ、バトラ。それから、来年の映画で登場する、新メカゴジラ、メカギドラ。これらの怪獣はすべて、謎の異星人に操られ、日本各地で暴れ回っている。だが、ひとたびゴジラが近づけば、お互いの闘争本能が呼び合い、死闘を繰り広げることになるのだ。ゴジラと大怪獣の戦いは、このゲーム最大の見どころ。迫力のアニメーションで、どの怪獣も映画以上の臨場感でキミに迫ってくるはずだ。とくに、６体目の新怪獣バガンは、このゲームでしか見られない幻の怪獣。どんな動きをするのか、大いに注目してほしい。



⬆バトラの幼虫。できれば、成虫になってしまう前に倒したいが……。



⬆メカギドラ。キングギドラとメカゴジラの長所をあわせもつ強敵だ。



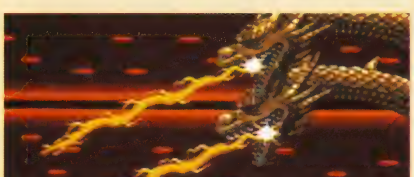
⬆目からビームを発射するメカゴジラ。ゴジラ最大のライバルなのだ。

VSキングギドラ

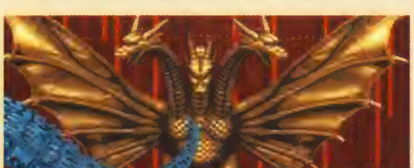


日本に上陸したゴジラが、最初に出会う怪獣が、このキングギドラだ。遭遇する場所は大阪、大阪湾、ビル街、通天閣、大阪城と、大阪のどこになるかは、プレイヤー次第。なるべくなら建物があるところのほうが、ハデで面白いだろう。

さてバトルのほうだが、これはゴジラの放射能火炎VSキングギドラのビーム攻撃ということになるだろう。接近戦に持ち込めればゴジラのペースだが、はたして、そううまくいくだろうか？



⬆ビームは３つの首からそれぞれに発射してくるので、単純計算でも威力は３倍！　射程距離も長いので注意。



⬆ゴジラ必殺の「しっぽ攻撃」！　だが、翼を持ち、空を飛ぶキングギドラに通用するのだろうか……？

VS新メカゴジラ

次なるゴジラの相手は、宿命のライバルともいえるメカゴジラ。それも、メカゴジラだけではなく、来年公開予定の「ゴジラVSメカゴジラ」に出てくる新メカゴジラも登場するのだ！　敵はゴジラを倒すためにパワー、スピードなどを計算され作られた戦闘機械。それを超えられるのは、ゴジラのケタはずれの闘争本能しかない！　メカゴジラの計算が勝つか？　それとも、ゴジラの野性が勝つのか!?　どちらにしても、激闘は必至だ！





⬆これは旧メカゴジラ。メカゴジラは遠距離からの攻撃手段を豊富に持っているので、接近戦に持ち込め！



⬆メカゴジラの攻撃は多彩だ。これは腹部からのミサイル。ほかにも指からのミサイルやバリアなどがある。

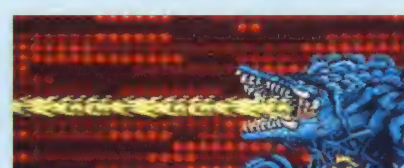
VSビオランテ



ゴジラのコントロールを可能にした博士が、謎の敵にさらわれてしまった！　その博士を助けるために、東に向かうゴジラの前に新たな強敵が現われる。植物怪獣ビオランテだ！　植物細胞を人為的に変化させて作られたビオランテは、ゴジラの倍はありそうな巨大な敵。こいつの体当たりをマトモに食らえば、ゴジラといえども無事ではすまない。闘争本能を高めてやらないと、映画とは逆の結果が待っているぞ！　注意深く戦え！



⬆ビオランテは手がないかわりに、リーチの長い触手がある。ゴジラといえども、この触手には要注意だ。



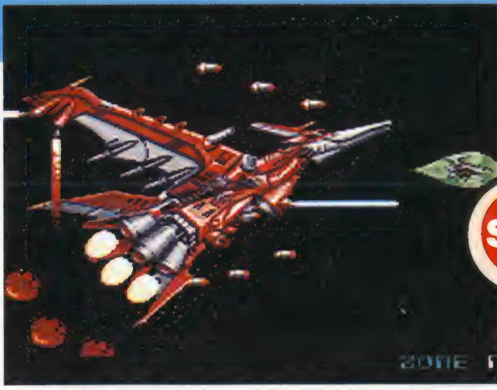
⬆だからといって、触手にばかり気をとられていると本体からの樹液攻撃が来る。いったいどうすれば……。

そして、謎の新怪獣とは!?



最終ステージに登場する新怪獣バガンは「バガンVSモスラ」という幻の映画に登場する怪獣だ。ゴジラの父、田中友幸氏が特別の思い入れを寄せるバガンは、バトラや新ゴジラを手がけた吉田穣氏によって、今回新たにデザインされたのだ。バガンの詳しい能力は今のところわかっていないが、今までの怪獣をはるかに凌ぐパワーを持っているのは間違いない。はたして、ゴジラとの死闘の行方は？





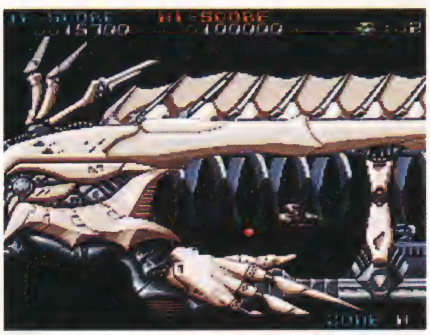
ダライアスフォース

SFC	タイトー	¥8,800	9月24日発売	8M	—	STG

近頃、辛口のシューティングが少なくなったと、お嘆きの貴兄に……。
RPGになじんだ舌にピリっと辛い、本格的シューティングゲーム。

軟弱者無用の正統派ハードシューティング

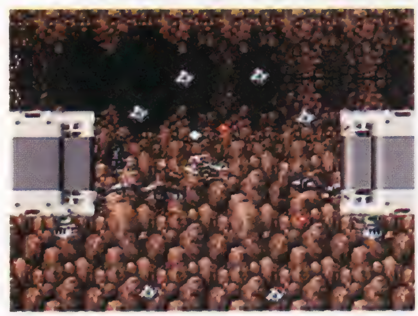
シューティングファンを熱狂させた、あの傑作『ダライアス』の最新版が、SFCで発売されることになったぞ！　前作以上に華麗なグラフィックと、大迫力の音で魅せる！　聴かせる！　しかも、各面に登場するボスは、それぞれ普通のゲームの最終ボス並みの出来。攻撃方法、動きはもちろん、登場方法、やられ方の演出まで、練りに練ってあって、ただカタイだけのそこらのボスキャラと一緒にしてもらっては困るのだ。また、愛機シルバーホークは最高14段階までパワーアップ。最強レベルとなったシルバーホークの圧倒的な破壊力は超快感！　1人プレイ専用という硬派なところもイカスのだ。そして、この「ダライアスフォース」の最大のウリはなにより「シューティングとしての面白さ！」なのだ。最近はRPG、シミュレーションなどゲームの種類は豊富だが、この「ダライアスフォース」で、もう一度原点の面白さというものを再確認してほしい。もちろん、EASYモードもちゃんとついているので、シューティングが苦手な人だって大丈夫だぞ。



⬆ステージHで登場する、ダライアス史上最大の「ビース・デストロイヤー」。なんと6画面分の巨大さだ。



➡ステージ「C」と「J」では、なんと画面全体が回転してしまう！



⬅単なる横スクロールだけではない。縦方向への強制スクロールもあるのだ。

旧作ファンも安心

ダライアスをやりすぎて、旧作にすっかり体がなじんでしまったという人、御安心めされい。今回のダライアスフォースでは、お好みに合わせて愛機を3種類用意。中でもタイプIは「ダライアス」、タイプIIは「ダライアスII」に似たパワーアップをするので、旧作ファンも一安心なのだ。



⬆タイプIIIのパワーアップ方式は、今回初登場の完全オリジナルなのだ。



⬆成長するとナパームショットを撃てる、タイプIIの愛機シルバーホーク。

自分の道は自分で決めろ



ゲームステージは全部で15面。すべてがダーウィンの進化論に基づく構成となっている。ミジンコに始まり、ステージが進む度に進化していくボスキャラたち。その進化の先にある究極のボスキャラとは、一体？　これらのステージをどのように進んでいくかはキミ次第。進み方によってエンディングが異なるから、キミの気に入ったエンディングを発見してみてくれ。





⬆「E」を選択するか「F」を選択するかによって、ボスキャラも違う。キミはイソギンチャクとカタツムリのどちらを選ぶのか？



マスターズ 遙かなるオーガスタ2

SFC	T＆Eソフト	￥9,900	9月22日発売	12M	B	SLG

あの3Dゴルフの傑作「遙かなるオーガスタ」が帰ってきた！ 4日間の死闘を戦い抜き、マスターズを制するのは果たして……。

臨場感バツグンの3Dゴルフ

『2』での最大の変更点は、マスターズモードが追加されたこと。最終日だけだった『1』とは違い、予選を含めた全4日間を戦い抜かなくてはならないのだ。もちろん予選落ちもあるので気は抜けない。しかも実際のマスターズ同様、一緒にラウンドするプレイヤーまで登場するので、緊張感あふれるプレイとなることうけあいだ。また、マッチプレイなどの各種対戦モードも用意されていて、友達とのバトルで熱くなりたいキミにもオススメなのだ。



●まずは鍛えよ!

マスターズは厳しい。たった一つのミスが命取りになることだってある。そんなマスターズだから、苦手コースがあるなんて言ってられない。どうしても苦手なコースがあるというキミには練習あるのみ。やりたいホールだけプレイできる「トレーニングモード」で、ただひたすら打ちまくるのだ。それこそ、親指の皮が破れ、血がにじむまで、だ。マスターズは幸運だけで制覇できるような甘いものではないのだ。



⬅池ポチャなんかしているようじゃ優勝なんておぼつかないぞ！

●トーナメントで腕ならし

最初からマスターズはちょっと……という人のために、『1』同様のトーナメントモード（18ホールだけ）もついている。予選落ちこそないものの、コースはマスターズと変わらない。また、トレーニングモードと違って、今度はギャラリーがいて、ナイスショットを打てば、歓声と拍手で迎えてくれる。しかも、惜しくもショットをはずしたときは「オ〜ゥ」という外人らしいタメ息まで。臨場感はバツグンなのだ。

➡まずはここに名前を載せること、マスターズ挑戦はそれからだ。



そしてマスターズ!!

多くのプロゴルファーにとって、マスターズは参加できるだけでも大変名誉なことだ。だからといって、参加しただけで満足してはならない。参加することに意義があるのはオリンピックだけ。参加したからには、優勝を狙おう。予選落ちしないようになんて小さいプレイをしていては、いつまでたってもマスターズ制覇はできないぞ！

➡いよいよ初日だ。気を引き締めてかかれ！



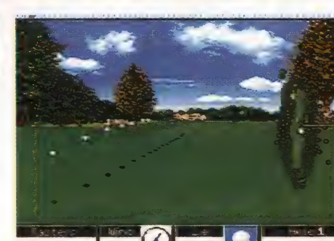


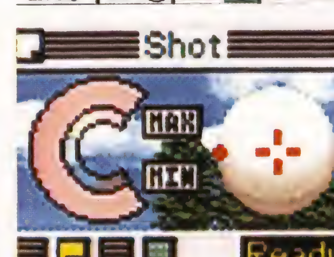
栄光をつかめ!!

大迫力3D

このシリーズの最大のウリは、なんといっても3Dだ。グリーンの起伏や、TV画面さながらのショットシーンなど、その立体感は感動もの！

しかも今回は、大迫力の逆視点モード（グリーンの方から弾が飛んでくる軌跡が見える）や、スーパーショット（タイミングは超シビア）などの新機能がついて、さらに多彩な3Dを堪能できるのだ！







X ZONE

SFC	ケムコ	¥6,500	8月下旬予定	4M	—	STG

任天堂以外のソフトハウスから出る、スーパースコープ専用ソフト第一弾！　連射&速射が爽快な3Dシューティングなのだ！

我が敵は、機械じかけの戦闘人形!!

舞台は近未来。超国家プロジェクトの機密エリア「エックスゾーン」で研究されていたバイオコンピュータが暴走してしまった。24時間以内に暴走を止めないと無差別攻撃が開始されてしまう。はたして戦争を未然に防ぐ術はあるのか!?

というのが、今回発売されるスーパースコープ専用ソフト『X　ZONE』の背景ストーリーだ。縦横3Dスクロールに回転まで加わったスピード感あふれる画面。そこに次々と現われる敵をただひたすら撃つ！　撃つ！　撃つ！　それが、この問答無用の爽快シューティング『X　ZONE』の正しい遊び方なのだ。



狙う前に撃て!!
～連射こそが最大の武器なり～

ゲームをスタートした瞬間からキミのスーパースコープは「SS6プラズマ・エネルギー・ランチャー」となる。迫り来る敵は無数に出てくるから、狙っていては間に合わない。腰だめに構えて連射するべし！



⬅画面上にカーソルが出るので、スコープを覗かずに、腰だめに撃つことができるのだ。



➡このアイテムを撃てば、シールドが回復する。



⬅キミの行く手は敵、敵、敵だ。連射機能をフルに使わないと突破できないぞ！

射撃はスタイルから入るのだ!!

迫りくる敵兵士に対して、腰だめにマシンガンをぶっぱなす。戦争アクション映画に出てきそうな1シーンだが、キミはそれを見て「カッコイイ」と思ったことはないか？　この『X　ZONE』は、そんなキミの夢をかなえてくれる。画面上に照準が出るので、腰だめだろうが、片手撃ちだろうが自由自在なのだ。





⬆⬅敵の動きには一定のパターンがある。それさえ覚えてしまえば、しょせんはただの機械人形なのだ。

巨大なるはボス!!

質より量といった感じの敵機械たちを突破すると、そこには、量より質の巨大なボスキャラがキミを待っている。その圧倒的な重量感と迫力は、今までの敵たちとはまったく異質なもの。すでに一人前の戦士となったキミでも、おもわずスコープを握る手に力が入るはずだ。かなり手強いが「バイオ・コンピュータ」を倒すためには、避けて通れない道だ。気合を入れて、連射&速射攻撃だ！





アークススピリッツ

SFC	サミー	￥8,900	9月24日発売	10M	P	A·RPG

破壊の魔女、“カストミラ”が今、復活を果たそうとしている！ 勇者よ、伝説の剣を妖魔の手から取りもどし、魔女の復活を阻止せよ！

伝説の剣を取りて、邪悪なる魔女を討て!!

はるか昔、アルカサス世界に破壊の伝説を残した魔女がいた。その名はカストミラ。彼女は光の魔女、レアティとの戦いに敗れ、冷たい闇の中に封印された。……しかし、今再び、破壊の魔女の復活のために動き出す者たちがいた。奴らはカストミラ封印の鍵であるレアティの剣をアルカサス王の元から盗みだした。世界は暗黒の時代に戻ってしまうのだろうか……。その時、2人の勇者が王の前に現われた。彼らが求めるものは富でも名声でもなかった。平和……彼らが望む報酬は、ただそれだけだった。はたして勇者は伝説の剣を奪還し、カストミラ復活を阻止することができるのだろうか？

プレイヤーは、個性的な4人の勇者の中からマイキャラを選び、“力の宝玉”というアイテムによって、HPと攻撃力、そのどちらかのレベルを上げながら進むのだ。自分が一番プレイしやすいようにキャラを鍛え上げ、暗黒の力に立ち向かえ！



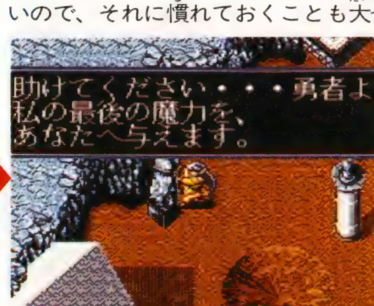
⬆千年の時を超えて今、破壊の魔女が復活を果たそうとしている！ 伝説の剣を奪還し、悪夢の儀式を叩き潰すのだ。

STORY～冒険の始まり～

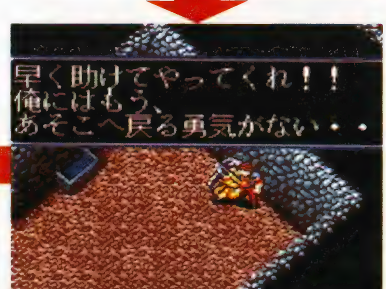
ここでは全8面のストーリーの中から、第1面“神のいない神殿”のストーリーを紹介しよう。このゲームの舞台は、破壊の魔女の配下によって乗っ取られてしまった神殿である。第1面での使命は、妖魔が巣くう神殿に突入し、奥へと続く門をくぐることなのだ。短い面だが、ここでキャラ別の戦闘法をしっかり学んでおこう。クォータービュー画面は十字キーでは操作しづらいので、それに慣れておくことも大切だぞ。



➡妖魔が勇者の行く手に立ちふさがる。近づかれる前に武器で一撃だ！



⬅女神はすべてを勇者に託し、最後の魔力を勇者に与えるのだった。



⬅思わぬところで情報を得た。ボスのところへは、どうやって行くのか。



➡そしてボスとの対決。壁に反射する弾を射つ強敵だ。気をつけろ！

パーティプレイ

手をとる? or 手を払う?

「アークススピリッツ」は、2人同時プレイが可能だ。協力して強大な敵を倒したり、敵対してアイテムを奪い合ったりすることができる。これによってゲームのほかに、友達とのかけひきまで楽しむことができるわけだ。君はどうする？

協力





敵対



デザートファイター

SFC	セタ	¥9,800	10月発売予定	8M	B	SLG

指揮官とパイロット。頭脳と反射神経という二つの異なる能力を組み合わせた、新しいタイプのシミュレーション・シューティングゲーム。

指揮官とパイロットの連係がカギ!

199X年8月、ザラクの戦車部隊が突如、国境を越え、隣国スウェートに侵攻を開始した。国連安保理は、スウェートからの撤退を求めたが、ザラクはこの提案を全面拒否。国連はやむなく湾岸に派兵し、ザラクに圧力をかけた。そして1月、ついに撤退期限は切れ、連合軍の空爆が始まった……。

という、どこかで聞いたような設定のこのゲーム。プレイヤーは、連合軍の航空部隊隊長兼パイロットとなり、ザラク軍をスウェート領内から撤退させるため、8つの作戦を成功させなくてはならない。ゲームは「シミュレーション」と「シューティング」の二つのモードに分かれている。まず、「シミュレーション」モードでは、連合軍指揮官として、戦闘機の装備を決定する。それから出撃する機体を選んで、攻撃エリアを選ぶのだ。攻撃エリアが決まったら、次は「シューティング」モード。キミは指揮官から一転してパイロットとなり、ザラク軍の猛攻の中をかいくぐり、作戦を成功させるのだ。作戦の成功は、敵をどれだけ破壊したか以外に、燃料、弾薬の消費量、ダメージなど、総合的に評価される。完全な勝利を目指すには、どうしても指揮官と兵士の連係が必要になってくるのだ。



⬅「シミュレーション画面」では、指揮官として、的確な判断力が求められる。



⬅上空から見下ろす感じの「シューティング画面」。爆撃は慎重に行なうべし。

目標を誤るなかれ

砂漠に点在するのは、なにも敵の軍事施設だけとはかぎらない。味方の兵士や戦車、それに、敵国とはいえ民間施設もあるのだ。爆撃は正確に行なわないと、国際的な非難をあびることになるのだ。

まずはレーダー



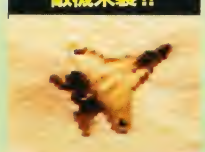
⬆最初の攻撃目標。まずは敵の目をつぶすのだ。

勇敢なる兵士たち



⬆砂漠を単身走り回る味方兵士。誤爆に注意!

敵機来襲!!



⬆まごまごしてると、撃ち落とされてしまうぞ!

無関係な民間施設



⬆民間施設への攻撃は、絶対に避けるべし。

ペンは剣よりも強し

情報化社会である現在、マスコミの影響力はあなどりがたいものがある。戦争に勝利するためには、国民の世論にも、ちゃんと耳を傾けなければならないのだ。国民の声に耳をかたむけない戦争屋は、単なる独裁者だということを肝に命じるべし。



⬆誤って味方を攻撃してしまうと、途端に非難の声が。マスコミとは、うるさいものなのだ。

目的にあわせて機体を選べ

プレイヤーは作戦ごとに、A—10とF—15のどちらを出撃させるか選ばなくてはならない。たった2機種だが、装備する武器が変えられる(対地・対空ミサイルなど)ので、選択の幅はかなり広くなっている。機種選択は、直接、作戦の結果を決めかねないので、じっくり考えて選ぼう。



➡対地攻撃に優れた攻撃機「A—10」。



⬅空中戦を得意とする戦闘機「F—15」。



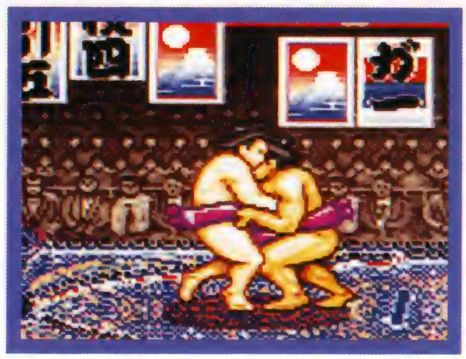
若貴大相撲

SFC	イマジニア	¥9,800	10月15日発売	8M	B	SPG

今、最も熱く燃えさかっている大相撲。君は若ノ花、貴ノ花となって、土俵という戦場に大華を咲かせるのだ!!

頂点を指して戦うRIKISHI浪漫

この秋、イマジニアが超高熱の新作を送り出す……！　それがこの、『若貴大相撲』だ。何が熱いかと言えば、〝若ノ花〟と〝貴ノ花〟が実名で登場するうえに、なんとなんと、自分で操作までできちゃうのだ！　しかも、十両から横綱に至るまで、自分で育てていけるんだからたまらない！　もちろん、十両の時はどちらも〝ノ花〟じゃなくて〝花田〟だから、相撲ファンの君も思わずニヤリだね。





土俵～力士たちの戦場～

ゲームは、カードバトル形式で進行する。手持ち３枚のカードの内から、相手との間合に合った技を選択し、勝負するわけだ。もちろん、バトルに負けたほうの力士はやられっぱなしで反撃はできないぞ。つまり、どんなに強い力士でも、間合に合わない技を選択してたら勝てないわけだ。だから、まずは相手との間合に合った技の出しかたをマスターしよう。これさえつかんでしまえば、相手が大関だろうが横綱だろうが、敵じゃあない（わけじゃないけど）。ぶちかましていこう！



力士

『若貴大相撲』に登場する総勢96人の力士の中から、6人をピックアップしてみたぞ。

貴花田

主人公力士。後の貴ノ花だ。カードの出目はクセがなく、使いやすい。若いパワーでがんばるぞ。



配られる３枚のカードの強さは平均的。

若花田

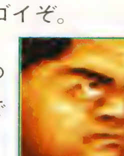
主人公力士。後の若ノ花だ。出目も良好。若いガタイ（体）に老練な技を持つテクニシャンだ。



カードは偏りなく、普通に配られる。

朝日

ハワイからやってきた大型力士。その長い腕から繰り出す突きの強さはちょっとスゴイぞ。



カードは決められた順番で配られるぞ。

無双山

年若き外人力士。どちらかと言えばテクニックよりもパワーで勝負するタイプか。投げで対抗だ。



カードは若花田同様、普通に配られる。

舞々の山

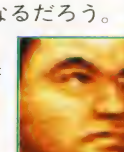
タッパ（身長）もモンメ（体重）もないけれど、華麗なる技が売りものの力士。必殺技がナイスだ。



カードはまったくのランダムで配られる。

万代富士

グレートな横綱。カードのパワー数値もグレートだ。彼を倒すことが今後の目標となるだろう。



カードの順番は決まっている。強い！

今回は初心会情報を中心にお届けするぞ。まずは、任天堂から。アメリカのCESで公開され話題を呼んだ『FXトラックス』はFXチップ使用ソフトの第2弾。ついにSFCになる『ファイアーエムブレム』や、音楽ソフトの『サウンドファンタジー』などが出展される予➡

ガイアセイバー　ヒーロー最大の作戦

SFC	バンプレスト	¥9,800	12月発売予定	RPG	12M	B

地球の未来をかけた冒険

この冬、バンプレストが世に放つ新ゲームは、おなじみのコンパチヒーローたちが活躍するRPGだ。でも、いつものようなコミカルストーリーとはひと味違うぞ。地球侵略を企む宇宙人と、地球の未来をかけて戦うシリアスストーリーなのだ。しかもこのゲームでは、キャラの身長差や体重差が戦闘にかかわってくるから、キャラの特徴をしっかりつかんでおかないと、痛い目をみちゃうぞ。クリアの条件によってエンディングも変化するのだ。はたして君は、地球の未来を守り抜けるか？



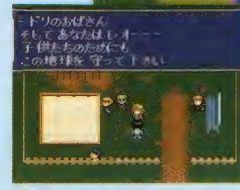
⬆ガイアセイバーのスタート画面。この向こうには、宇宙人たちとの壮絶なる戦いが待っている！

ラストは5種類！

『ガイアセイバー』は、ただゲームをクリアすればいいわけじゃない。敵を倒しつつ、地球の環境や人々を守らなくてはならないのだ。それには、素早い決断と行動で、敵の企みを叩き潰していかなくてはならないのだ！



➡都市や大陸が破壊されると残人口カウンターが減る。



⬅人々を守り、完全クリアを為しとげるのだ！

また『ガイアセイバー』には、ヒーローたちの行く手をさえぎる4人のライバルたちが登場する。彼らの名は〝ヒーローハンター〟。4人とも恐ろしいほどの実力の持ち主だ。彼らの登場によって、君は未知の敵に対するスリルと興奮を味わうことになるのだ！



⬆はたして、〝ヒーローハンター〟とはどのような敵なのだろうか？　ただ、恐ろしいまでの実力の持ち主であることだけは確かだ。

キーパー

SFC	データム・ポリスター	¥7,200	11月発売予定	PZG	4M	—

簡単ルールの新感覚パズル

雑誌「ログイン」のソフトウェアコンテストで、優秀作品にノミネートされた好ゲーム『キーパー』が、ついにSFCに移植されることになったぞ！

ゲームのルールはとても簡単。主人公「キーパー」を操作して、フィールドに次々現われる「石板」を消していくだけ。「石板」の消し方も、色か絵柄が同じ「石板」を3つ揃えるという単純なもの。誰でもすぐに遊べるお手軽ゲームなのだ。

しかも、このゲーム、2種類の2人同時プレイがついているから、友達と一緒に楽しむこともできるんだ。2人そろって「石板」を消す協力プレイもいいけど、友だちとやるなら、やっぱ対戦プレイだ！　1プレイの時間が短いから、複数の友だちを集めての勝ち抜き戦はサイコーに燃えるぞ！



⬆「石板」を押しているキーパー。複数を同時に押すこともできるのだ。

⬇「石板」を引いているキーパー。一生懸命な感じが、とってもキュート。



あれっ、舞ちゃん？

このゲームでは、特別に主人公にキーパー以外を選ぶこともできるのだ。選べる主人公は「魔剣道」の舞ちゃんと「マリリン」。とくに舞ちゃんは、ゲームオーバーになると、ちゃんと変身前の姿に戻るというスグレモノなのだ。



⬆とってもかわいいキーパー。やっぱり、キーパーを主人公にするのが基本かな。

埋まっちゃったぁ

5×5のフィールドが、すべて「石板」で埋まってしまったらゲームオーバーだ。



➡あーん埋まっちゃったぁ。隅でダウンしてるキーパーがかわいい。

GO! GO! ドッジリーグ

SFC	パックインビデオ	¥7,800	9月24日発売	SPG	4M	P

簡単操作式高熱ドッジボール

ドッジボールって、やったことあるよね？　うんって言える君なら、もう説明はいらないね。そう、このゲームはそのまんまのドッジボールなんだ。君の使命は個性豊かな12チームの中からマイチームを選び、勝利を目ざして突っ走ることだ！　チームの個性を完璧につかんで、必殺技をマスターせよ！　あとは流した汗と涙の量が結果をだしてくれるから……。



⬆ダッシュ中にシュートすると速球が投げられる。シュートにはカーブもかけられるから、マスターしよう。

⬇これが必殺技だ！　出し方は、味方を踏み台にしてジャンプ、そしてシュート。チームごとに技は違う。



とってもキュートなチアガールちゃん

このゲームには、専属のチアガールもついてるぞ。名前はメビコちゃんだっ！　試合の開始前なんかにかわいらしい踊りを見せてくれるんだ。特に最高なのが、試合の合間に聞かせてくれるメッセージ。ダジャレあり、お茶目ありで、もう燃え燃えだ。





対戦するなら「王様ドッジ」!

「王様ドッジ」とは、王冠（帽子）をかぶったキャラがやられると即座に負けっていう、スリリングなルールのドッジボール。友だちと戦うならこいつで決まり！

➡センタリングは王様対王様でする。勝つのはどっち（どっち）？





⬅試合開始5秒で決着がついた！　このスリルがたまらないぜ。

トップレーサー2

SFC	ケムコ	価格未定	11月19日発売	RCG	8M	P

レースゲームの決定版ついに登場!!

ＳＦＣ初の対戦プレイで注目を集めた『トップレーサー』がパワーアップして帰ってきた！

前作ではハーフサイズだった画面表示も、迫力のフル画面に。しかも、天候変化、車のセッティングなどの新ルールも加わり、レースはさらにハードになっている。ベテランドライバーを自認するキミに、ぜひやってほしい本格派のレースゲームなのだ。



⬆視界のきかない夜間レースだってある。コースをきっちり頭にたたき込んでおかないと勝てないぞ！

⬇路面状況は天候によって変化するのだ。注意していないと、たちまちスリップしてしまうことに……。



興奮度100%の対戦バトルレース!!

この手のレースゲームで燃えるのは、なんといっても対戦プレイだ！　もちろんこの『トップレーサー２』にも２分割画面での同時対戦モードがある。カラーリングのオプションで作った、オリジナルデザインの車で戦えば、興奮度アップ間違いなし！





多彩なセッティングを使いこなせ!

このゲームのもう一つの特徴は多彩なセッティングだ。タイヤ、エンジンなどはもちろん、ニトロ燃料や防御アーマーなどのセットも自由自在なのだ。

➡車の心臓ともいえるエンジン。選択は慎重にするべし。





⬅こいつがニトロだ。最終コーナーで相手をぶっちぎる切り札だ！

しめ切り直前すべり込みナマ情報

➡定。期待の『ＭＯＴＨＥＲ２』が動いているところを見ることもできそう。発売を控えた『マリオとワリオ』も、もちろん遊べる。さらに、ＦＣとＧＢで同時発売される『テトリス３』は注目度Ｎｏ．１間違いなしだ。

ナムコからはバーコードボーイ対応ソフト3種と『スズカエイトアワーズ』の出展に加えて『幽☆遊☆白書』がついにその姿を現わす。未だにジャンル未定というこのソフト。詳細は次号でお伝えできる予定だ。乞うご期待！

SDガンダムX2(仮)

SFC	ユタカ・バンダイ	価格未定	発売日未定	SLG	容量未定	―

キャラも攻撃もさらに新しく！

あの『SDガンダムX』が装いも新たに帰ってくる。攻撃方法やキャラクターも増えて『ガチャポン戦士』シリーズファンなら見逃せない1作になりそうだぞ！

システムは前作のものを引き継ぎ、戦闘はアクションバトルだ。もちろんオートへの切り替えも可能。SLG初心者にも遊びやすいというシリーズ共通の特徴は今までどおりだ。

今回特に注目したいのは、その攻撃の多彩さだろう。ビームライフルやビームサーベルといった直接攻撃だけでなく、バリアを張ったり敵を網に引っかけて動けなくさせるなどの補助攻撃も使えるようになった。前作の100体以上のモビルスーツに加えて、『2』ではさらに新しいキャラクターが登場する。「ギャン」や「グラブロ」というような通好みのモビルスーツも使えるようになるぞ（画面は開発中のものです）。



⬆ギャンは初代ガンダムに登場したマ・クベ専用モビルスーツだ。



⬆新しい攻撃方法として補助攻撃ができるようになった。ギャンのばらまく機雷は敵が近づくと自動的に爆発する。

新キャラも増えた

ギャン以外にも新キャラが登場するぞ。ヴァル・ヴァラはOVA「GUNDAM0083」に登場する最新モビルアーマー。補助攻撃武器として敵の動きを封じ込めることができるプラズマ・リーダーを持っているのだ。



➡ジム2体に囲まれてしまったヴァル・ヴァロ。



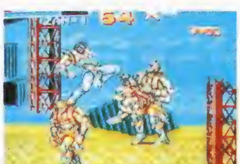
⬅プラズマ・リーダーで動きを封じ込めるんだ！

アンダーカバーコップス

SFC	アイレム	価格未定	発売日未定	ACT	容量未定	―

豪快な必殺技が炸裂！

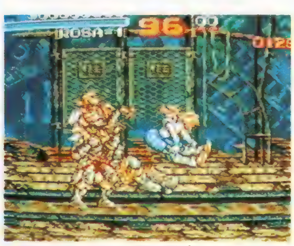
ド派手で痛快な必殺技が人気の『アンダーカバーコップス』のSFC版発売が決定した！　もちろんアーケード版の忠実移植だから迫力は満点。核戦争後の無法都市、クロノグラードに現われた有償の正義。それが秘密警察「アンダーカバーコップス」だ。3人のキャラクターが持つ華麗な必殺技を駆使せよ。高度なテクニックを使いこなせば芸術点がもらえるぞ。



➡派手な攻撃イコール高得点への道だ。



⬅ABボタンの同時押しで必殺技だ！



⬆紅一点ローザの必殺技、バンプー！通の間では鉄ゲツと呼ばれる（らしい）。

スーパー麻雀2

SFC	アイマックス	価格未定	発売日未定	ETC	4M	B

データ麻雀で実力UP！

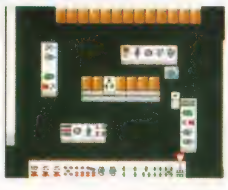
あの「スーパー麻雀」がパワーアップ！　4人打ち麻雀になって帰ってきたぞ。しかも、キミの打ち方が詳細に記録（上がり形、鳴いた数、リーチの回数など）される「対戦成績記録」機能付きだ。このデータをもとに自己診断すれば、実力UPは間違いなし！　努力と研究を重ねて、賞金王のタイトルを目指すのだ！



⬅モード選択で様々な遊び方ができるのだ。



⬅15人もの雀士たちがキミの相手だ！



➡4人の捨牌を読まなければ勝てないゾ。



➡面倒な点数計算も完全自動方式で簡単だ。

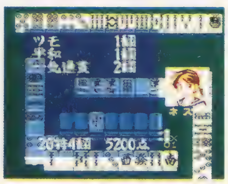
本格麻雀　徹萬

SFC	ナグザット	¥7,800	9月発売予定	ETC	4M	—

タッグプレイで勝利をつかめ

ナグザットの新作はなんと麻雀ゲーム。ゲーム自体はオーソドックスな作りながら、注目すべきは麻雀初の2人協力プレイだ。対戦ではない、協力なのだ。

プレイを始めると自分と相手の手配が見えるようになっている。これにより相手と相談しながら有利な展開に持っていけるワケだ。これはいいぞ。



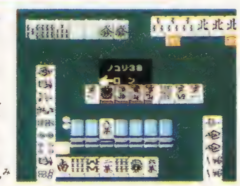
←ネズミちゃんは対戦相手の中では一番普通。



←1人打ちに加えて、タッグモードがあるのだ。



➡特徴ある打ち方をする12人の対戦相手。



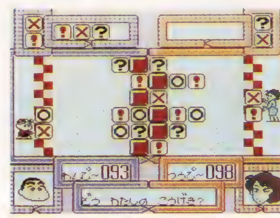
➡スクロールすると見える対面の手牌が2P。

クレヨンしんちゃん オラとポイポイ

FC	バンダイ	¥5,800	8月下旬予定	PZG	2M	—

このパズルでオラにかなうか？

大人気のしんちゃんが、今度はアクションパズルゲームになったぞ。左右からお互いにパーツを投げ合い、障害物のブロックを相手の陣地に押し込むか、表示されているノルマ数のパーツを消せば勝ち。パーツは同じ模様のパーツをぶつければ消せる。「どらま・とことん・たいせん」の3つのモードのうち、「どらまもーど」はアニメのノリそのままのデモを交えた4つのレベルがあるのだ。データック専用版も同時発売だ。



⬆おなじみの面々が登場する。メッセージウィンドウにはゲームの展開に合わせたセリフが出るのだ。

⬇「どらまもーど」ではレベルによって対戦相手が違う。デモ画面でストーリーを紹介してくれるぞ。



けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！

FC	キャラクターソフト	¥4,980	9月発売予定	A・PZG	1M	P

サンリオ人気キャラ夢の共演

サンリオの人気キャラクター「けろけろけろっぴ」と「けろりーぬ」がFCに登場したぞ。水ふうせんが割れて出る水に「けろっぴ」がサーフィンのように乗ってしまうなど、楽しいアイディアがいっぱいの、アクションパズルゲームなのだ。行く手をさえぎるおじゃまキャラや障害物を水ふうせんで消して、メラメーラ大王にさらわれた「てるてるちゃん」を助け出せ！



⬆パワーアップした水ふうせんが割れたところ。水ふうせんは、アイテムを取ると、勢いも数もパワーアップするのだ。



←こーんな部屋が、合計69個もある。



➡自分の位置がいつでもわかる親切設計。

モンスターメーカー バーコードサーガ

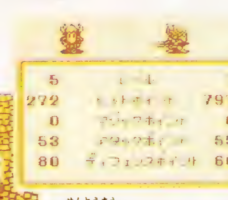
GB	ナムコ	¥3,800(込)	8月10日発売	SLG	1M	P

探せ！ 最強バーコード！

お待ちかね、バーコードボーイ専用ソフト第2弾はあの「モンスターメーカー」だ。ストーリーにそってステージをクリアしていくキャンペーンゲームと、読み込んだバーコード同士を1対1で戦わせるカードバトルモードの2つのモードで遊べるぞ。



⬆キャンペーンゲームではステージクリアごとにキャラがレベルアップする。さらにパスワードも表示される。



←対戦は燃える！

⬇戦闘前にバーコードを入力。攻撃力が変化するぞ。



しめ切り直前すべり込みナマ情報

ホット・ビィの人気釣りシミュレーション『スーパーブラックバス』に続編が登場。その名も『スーパーブラックバスプロ』。エピックソニーの『ガンバリーグ』最新版、『白熱プロ野球'94ガンバリーグ3』には乱闘モードが加わったのだ。この2作も初心会出展予定。

『真・女神転生』の世界をSLG(シミュレーションゲーム)で堪能できる!

魔神転生



SFC	アトラス	価格未定	12月発売予定	SLG	12M	B

魔獣合成システム、ここに極まれり!

9カ月間の沈黙を余儀なくされていたデビルバスターたちよ、喜ぶがいい。きみたちの力を思う存分振るうことができる新たな舞台が着々と用意されつつある。その名は『魔神転生』。開発者をして「最も作りたかったもの」と言わしめたソフトである。なぜなら、この『魔神転生』は『女神転生』シリーズ独自の特徴「魔獣合成システム」を純粋に楽しむために、シミュレーションゲームとして生み出されるのだ。しかも、『女神転生』世界を踏襲した重厚なストーリーを持つシミュレーションRPGとしてきみの手が触れるのを待っている。

近未来の東京に繰り広げられる悪魔との激闘は、主人公と唯一のパートナーであるヒロインの2ユニットから始まる。敵ユニットの悪魔たちに話しかけ交渉することで仲間を増やし、自軍を強力にしていくのだ。全64マップをクリアする時にはどれだけの仲魔がきみのもとに集っているだろうか? 当然、仲間にした悪魔は合体させ、より強力な仲魔を作り出さねば勝利はおぼつかない。合体を繰り返し強力な仲魔を召喚せよ!

基本的には2Dフィールドのマップ上でゲームは進められる。独特の世界観はもちろん、登場する悪魔や魔法は、すべて『真・女神転生』を元にしているので、3Dダンジョン嫌いゆえの合体未経験者が『メガテン』を知るためのよき入門書とも言えるだろう。新種の合体中毒患者を生みそうな『魔神転生』。勝では今後も最新情報を追いかけていく予定だ。乞うご期待!



◆近未来の東京。もっとも「メガテン」らしいマップだ



➡戦闘か、交渉か。18種族もの悪魔たちがキミの判断を待っている

地獄のメッセンジャー

ATLUS 伊傳(いでん)氏



今日は地下に潜っておった悪魔使いたちに贈り物を持って来てやったぞ。今度の『メガテン』はSLGじゃ。物語そっちのけで合体にふけっているような不届き者どもは狂喜するに違いないであろう。発売日はまだ未定だが、あとしばらくの辛抱じゃ。合体表を頭にたたき込んで待つがよい。さらに、間もなくもっと驚くべき知らせが……。おっとしゃべりすぎたかの、ふぉふぉふぉふぉ。

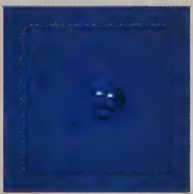
さらなる力を求めよ

『メガテン』の最大の魅力である「魔獣合成システム」。これが『魔神転生』では重要な戦略ポイントになる。自軍を強化し敵を打ち破るためには、交渉、合体を繰り返す以外に方法がないのだ。仲魔になるのは『真・女神転生』に登場した馴染み深い奴ら。下の写真の彼らも新グラフィックで生まれ変わる!?



◆戦闘シーンのバックには実写を取り込んでいる。戦闘する地形に合わせて美しい背景が見られる。



テン速報

さらに明かされた新システム!

女神転生外伝 ラストバイブルII 続報

GB	アトラス	価格未定	11月発売予定	RPG	2M	B

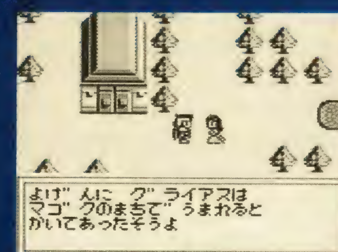
物語の鍵を握る「グライアス」初公開!!



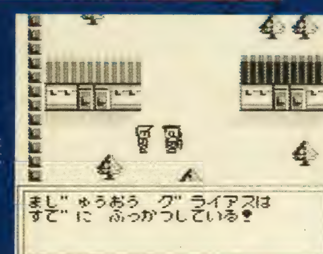
グライアス

⬅不気味な仮面をかぶり、素顔を見せない魔王クライアス。すべての魔獣の王として君臨し、すさまじいガイアパワーを持つ。

今まで隠されていた魔王グライアスの姿がついに明らかにされた。崩壊した第五惑星の生き残りの人々が、魔獣だらけの第三惑星・地球へ移住する時に起こった闘いで、魔獣を率いたとされるのがこのグライアス。1人で数百人のガイアマスターを相手にする程の、強力なガイアの使い手である。2千年の時が流れ、闘いはすでに伝説と化し魔王も滅んだ。現在の地球は人間と魔獣が平和共存する世界になっている。物語は、魔王グライアスの復活の噂が世を脅かし出したところから始まるのだ。主人公の旅立ちのきっかけをつくり、最後までつきまとう謎の核心にいるグライアス。果たして、どのような秘密が隠されているのだろう。



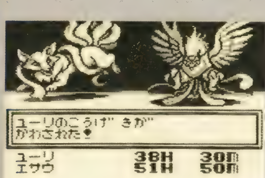
⬅マゴクの街は、ガンスーの生まれ故郷のはずだが……。



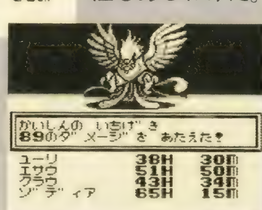
➡グライアスが復活しているとすればどこにいるのだろう?

武器熟練度の秘密

『ライストバイブルII』では武器に熟練度が追加される。初めて手にした時には弱い武器でも、使い込むことによって命中率が上がるのだ。例えばトマホークは最初は50%の命中率だが、使い続けていれば改心の一撃が出るようになる。新しくいい武器を買うより、強い可能性もあるわけだ。



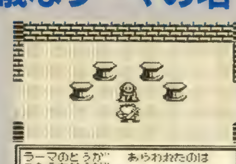
⬆手にしたばかりはタダの武器。我慢して使えば……。



➡これこの通り、会心の一撃がガンガン出るようになった。

世にも不思議なラーマの塔

重要な秘密が隠されているラーマの塔の画面写真を入手した。この塔は「満月の塔」と呼ばれ、その名の通り月が満ちると姿を現わす謎の建造物である。魔獣たちの感情をも左右する月の満干は何を隠しているのか?



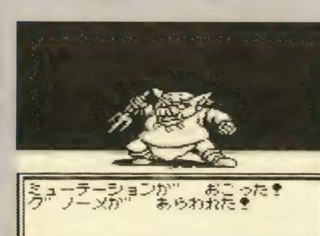




⬆普段は何もない場所に、満月と共に現われるラーマの塔。

ミューテーションも健在

ミューテーションが起こると合体法則を無視した仲魔ができてしまう。



⬅思わぬ高レベルの仲間ができるので前作でも人気だった。



THE NEW GAME EXPRESS

発車時刻表

SFC・FC・GB ゲームソフト 新作情報



SFC スーパーファミコン

発売日	ゲーム名／メーカー名	価格／形態	ジャンル
7月			
7／23(金)	●ウイングコマンダー アスキー	P ¥9,800	SLG
7／23(金)	●メガロマニア～時空大戦略～ イマジニア	P ¥12,800	SLG
7／23(金)	●スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII 東芝EMI	P ¥9,000	ACT
7／23(金)	●第3次スーパーロボット大戦 バンプレスト	B ¥9,800	SLG
7／23(金)	●バトルドッジボールII バンプレスト	P ¥9,600	SPG
7／23(金)	●スーパー・ジェームズ・ボンドII ビクター エンタテインメント	¥8,800	ACT
7／23(金)	●バズー！魔法世界 ホット・ビィ	B ¥9,800	RPG
7／29(木)	●スーパーF1サーカス2 日本物産	B ¥9,500	RCG
7／30(金)	●ニトロパンクス マイトヘッズ アイレム	¥8,800	ACT
7／30(金)	●美少女雀士 スーチーパイ ジャレコ	P ¥9,700	ETC
7／30(金)	●大爆笑人生劇場 ドキドキ青春編 タイトー	¥8,800	ETC
7／30(金)	●パティームーン バリエ	¥8,900	A・PZG
7／30(金)	●クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児 バンダイ	¥9,500	ACT
7／30(金)	●ソニックウィングス ビデオシステム	¥8,900	STG
7／30(金)	●宇宙の騎士 テッカマンブレード ベック	¥8,800	ACT
8月			
8／5(木)	●スーパー信長の野望・全国版 光栄	B ¥8,800	SLG
8／6(金)	●聖剣伝説2 スクウェア	B ¥9,800	A・RPG
8／6(金)	●ソード・ワールドSFC T＆Eソフト	B ¥9,800	RPG
8／6(金)	●くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合! テクノスジャパン	B ¥9,600	SPG
8／6(金)	●Jリーグサッカー プライムゴール ナムコ	P ¥8,500	SPG
8／6(金)	●スーパーパワーリーグ ハドソン	B ¥9,500	SPG
8／6(金)	●ヒューマンベースボール ヒューマン	P ¥8,600	SPG
8／6(金)	●大仁田厚 「FMW」 ポニーキャニオン	¥9,800	SPG
8／10(火)	●スーパー競馬 アイマックス	B ¥9,700	SLG
8／12(木)	●ワールドヒーローズ サンソフト	¥9,800	ACT
8／25(水)	●サラブレッドブリーダー ヘクト	B ¥9,700	SLG
8／27(金)	●樹帝戦紀 エニックス	B ¥9,600	SLG
8／27(金)	●マリオとワリオ(マウス専用) 任天堂	¥6,800(込)	ACT
8月下旬	●MVPベースボール アクレイムジャパン	¥8,800	SPG
8月下旬	●スーパースラップショット アルトロン	P ¥8,500	SPG
8月下旬	●美少女戦士セーラームーン エンジェル	¥9,800	ACT
8月下旬	●X ZONE(スーパースコープ専用) ケムコ	¥6,500	STG
8月下旬	●DESTRUCTIVE(デストラクティブ)(スーパースコープ専用) バンダイ	¥6,800	STG
9月			
9／10(金)	●ウイニング・ポスト 光栄	B ¥12,800	SLG
9／10(金)	●ファイナルファンタジーUSA MYSTIC QUEST スクウェア	B ¥7,900	RPG
9／17(金)	●NFLフットボール コナミ	価格未定	SPG
9／17(金)	●ファイナルセット フォーラム	¥8,500	SPG
9／19(日)	●トルネコの大冒険 不思議のダンジョン チュンソフト	B ¥9,600	RPG
9／22(水)	●マスターズ 遙かなるオーガスタ2 T＆Eソフト	B ¥9,900	SLG
9／24(金)	●ソルスティスII EPICソニーレコード	B ¥9,500	A・RPG
9／24(金)	●アークススピリッツ サミー	P ¥8,900	A・RPG
9／24(金)	●ダライアスフォース タイトー	¥8,800	STG
9／24(金)	●Go！ Go！ ドッジリーグ パック・イン・ビデオ	P ¥7,800	SPG
9／30(木)	●バイキングの大迷惑(だいめ～わく) T＆Eソフト	P ¥8,800	ACT
9月上旬	●サンダーバード 国際救助隊出動せよ!! コブラチーム	¥8,800	ACT
9月中旬	●SD機動戦士ガンダム2 エンジェル	¥8,800	STG
9月下旬	●スーパーカジノ ココナッツジャパン	P ¥8,980	ETC
9月下旬	●「らんま1/2」 朱猫団的秘宝 東宝・小学館プロダクション	B ¥9,800	RPG
9月下旬	●本格麻雀 徹萬 ナグザット	¥7,800	ETC
9月予定	●GS(ゴーストスイーパー)美神 バナレックス	¥8,800	ACT
9月予定	●新日本プロレスリング公認 超戦士 IN 闘強導夢 バリエ	¥9,800	SPG
9月予定	●クラシック・ロード ビクター エンタテインメント	B ¥9,800	SLG
9月予定	●TRINEA(トリネア) やのまん	B ¥9,800	A・RPG
9月予定	●「課長 島耕作」THE SUPER BUSINESS ADVENTURE ユタカ・バンダイ	B ¥9,800	AVG
10月			
10／1(金)	●ラスベガスドリーム イマジニア	B ¥9,800	ETC
10／1(金)	●スーパー3Dベースボール ジャレコ	B ¥12,800	SPG
10／8(金)	●スーパー競走馬 風のシルフィード キングレコード	B ¥9,300	SLG
10／8(金)	●ホーリー・ストライカー ヘクト	¥8,800	ACT
10／15(金)	●若貴大相撲 ～夢の兄弟対決～ イマジニア	B ¥9,800	SPG
10／15(金)	●Suzuka 8 hours ナムコ	B ¥8,800	RCG
10／22(金)	●スペース・ファンキー BOB EAビクター	P ¥8,900	ACT
10／22(金)	●ラストショット サミー	P ¥9,500	SLG
10／29(金)	●コカ・コーラドラッキーズ イマジニアズーム	B ¥9,800	SPG
10／29(金)	●将棋 風林火山 ポニーキャニオン	B ¥8,800	ETC
10月下旬	●バトルマスター 究極の戦士たち 東芝EMI	¥9,800	ACT
10月下旬	●美神伝説 Zoku マジファクト	¥9,800	ACT
10月予定	●化学者ハリーの波乱万丈 アルトロン	¥8,900	ACT
10月予定	●ユートピア EPICソニーレコード	B ¥9,500	R・SLG
10月予定	●スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘会 カルチャーブレーン	P ¥8,800	A・RPG
10月予定	●真・麻雀 コナミ	価格未定	ETC
10月予定	●超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー ザムス	¥8,800	ACT
10月予定	●デザートファイター セタ	B ¥9,800	SLG
10月予定	●装甲騎兵ボトムズ タカラ	¥9,800	ACT
10月予定	●ミラクルガールズ タカラ	¥8,800	ACT
10月予定	●ファイナル ノックアウト パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG
10月予定	●ラプラスの魔 やのまん	B ¥9,800	RPG
10月予定	●ファイナルストレッチ ロジーク	B ¥9,800	RCG
11月以降			
11／5(金)	●アクタリオン テクモ	B ¥8,900	RPG
11／19(金)	●トップレーサー2 ケムコ	P 価格未定	RCG
11／26(金)	●テクモスーパーボウル テクモ	B 価格未定	SPG
11／26(金)	●アクセルブリット トミー	¥9,800	ACT
11月下旬	●F15 スーパーストライクイーグル アスミック	P ¥9,600	SLG
11月下旬	●ソード・マニアック 東芝EMI	¥8,600	ACT
11月末	●アレサ やのまん	B ¥9,800	RPG
11月予定	●アルディライトフット アスキー	P ¥9,800	ACT
11月予定	●オリビアのミステリー アルトロン	B 価格未定	PZG
11月予定	●夢幻の如く インテック	B ¥9,800	RPG
11月予定	●COOL SPOT (クールスポット) ヴァージンゲーム	¥8,900	ACT
11月予定	●ファースト・クイーン カルチャーブレーン	B 価格未定	R・SLG
11月予定	●龍虎の拳 ケイ・アミューズメント	¥9,800	ACT
11月予定	●信長の野望・覇王伝 光栄	B 価格未定	SLG
11月予定	●仮面ライダー 恐怖! 復活のショッカー軍団!!(仮) コブラチーム	¥9,500	ACT
11月予定	●実戦パチスロ必勝法 サミー	B 価格未定	ETC
11月予定	●フォーチュン・クエスト ザムス	¥9,800	ETC
11月予定	●スーパーH.Q.(仮) タイトー	価格未定	ACT
11月予定	●キーパー データム・ポリスター	¥7,200	PZG
11月予定	●スーパーUNO トミー	¥8,500	ETC
11月予定	●雀闘士2(仮) パウ	価格未定	ETC
11月予定	●BUBSY ～バブジー～ パック・イン・ビデオ	価格未定	ACT
11月予定	●遊人 雀獣学園 バリエ	¥8,900	ETC
11月予定	●スーパーホッケー'94 ヨネザワ	価格未定	SPG
秋予定	●T2 ザ・アーケードゲーム アクレイムジャパン	P ¥8,800	SLG
秋予定	●餓狼伝説2 タカラ	¥9,980	ACT
秋予定	●ヤダモン 徳間書店	B ¥8,800	AVG

※B＝バックアップ、P＝パスワード、(予)＝予価、(込)＝消費税込み、無印は消費税を含まず。

秋予定	●東尾修 監修 スーパープロ野球スタジアム	徳間書店インターメディア	B	¥8,900	SPG
秋予定	●中嶋悟監修 スーパーF－1ヒーロー2（仮）	バリエ	B	¥9,800	RCG
12／22(水)	●スーパードラッケン	ケムコ	B	価格未定	A・RPG
12／24(金)	●剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	B	¥9,800	ACT
12月予定	●お茶の間伝説	I・G・S	B	¥9,800	ETC
12月予定	●決戦! ドカポン王国Ⅳ ～伝説の勇者たち～（仮）	アスミック	B	¥8,900	ETC
12月予定	●バトルZEQUE伝	アスミック		¥9,800	ACT
12月予定	●魔神転生	アトラス	B	価格未定	SLG
12月予定	●ZOOL	インフォコム	B	¥9,800	ACT
12月予定	●NBA'94（仮）	EAビクター		価格未定	SPG
12月予定	●SD飛龍の拳	カルチャーブレーン		¥8,800	ACT
12月予定	●シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン	B	価格未定	RPG
12月予定	●飛龍の拳S スーパーファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	P	価格未定	ACT
12月予定	●けろけろけろっぴの冒険日記 ～眠れる森のけろりーぬ～	キャラクターソフト	P	価格未定	RPG
12月予定	●総合格闘技 アストラルバウト2	キングレコード		価格未定	ACT
12月予定	●T.M.N.T ～ミュータントウォリアーズ～	コナミ		価格未定	ACT
12月予定	●がんばれゴエモン ～奇天烈将軍マッギネス～	コナミ		価格未定	ACT
12月予定	●ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～	コナミ		価格未定	ACT
12月予定	●リーサルエンフォーサーズ	コナミ		価格未定	STG
12月予定	●ダイナミックスタジアム	サミー	B	価格未定	SPG
12月予定	●ソウル＆ソード	ザムス	B	¥9,800	RPG
12月予定	●スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ		¥9,800	ETC
12月予定	●鬼塚勝也 スーパーヴァーチャルボクシング ～真拳闘王伝説～	ソフエル		価格未定	SPG
12月予定	●モンスターメーカー3	ソフエル	B	価格未定	RPG
12月予定	●スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	B	価格未定	SPG
12月予定	●キング・オブ・ザ・モンスターズ2	タカラ		¥9,800	ACT
12月予定	●スーパー人生ゲーム	タカラ		¥9,800	ETC
12月予定	●ザ・ラストバトル	テイチク	B	価格未定	RPG
12月予定	●メルヘンアドベンチャー コットン100%	データム・ポリスター		¥8,900	STG
12月予定	●ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ! くにおくん	テクノスジャパン	B	¥9,600	SPG
12月予定	●北斗の拳7	東映動画		価格未定	ACT
12月予定	●永遠のフィナーレ	徳間書店インターメディア	B	¥9,800	RPG
12月予定	●ラブクエスト	徳間書店インターメディア	B	¥7,800	RPG
12月予定	●ミラクルアドベンチャー エスパークス	トミー		¥9,500	A・RPG
12月予定	●幽☆遊☆白書	ナムコ		価格未定	未定
12月予定	●エースをねらえ！	日本テレネット		価格未定	SPG
12月予定	●美少女剣士ぽっぷるメイル	日本ファルコム		価格未定	A・RPG
12月予定	●MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	B	価格未定	RPG
12月予定	●バトルカールズ（仮）	パウ		価格未定	ETC
12月予定	●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ		価格未定	ETC
12月予定	●新・桃太郎伝説	ハドソン	B	価格未定	RPG
12月予定	●ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	バンプレスト	B	¥9,800	RPG
12月予定	●タイムスリップ	ビック東海		¥8,500	ACT
12月予定	●スーパーブラックバスプロ（仮）	ホット・ビィ		価格未定	SPG
12月予定	●宇宙レース・アストロGOGO	メルダック		価格未定	RCG
12月予定	●スーパーピンボール ～ビハインド ザ マスク～	メルダック		価格未定	ACT
12月予定	●サッカーキッド	やのまん		価格未定	ACT
'94年1月予定	●鋼鉄の騎士2 ―砂漠のロンメル軍団―	アスミック	B	¥9,800	SLG
'94年1月予定	●ホッケー'94（仮）	EAビクター		価格未定	SPG
'94年1月予定	●鉄腕アトム	ザムス		¥9,000	ACT
'94年1月予定	●忍者ウォーリアーズ（仮）	タイトー		価格未定	ACT
'94年1月予定	●熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ	パック・イン・ビデオ		¥8,800	SPG
'94年2月中旬	●G2 ジェノサイド	ケムコ		価格未定	ACT
'94年2月予定	●NFL'94（仮）	EAビクター		価格未定	SPG
'94年2月予定	●あさめしまえにゃんこ	ザムス		¥7,800	PZG
'94年3月予定	●ソニックブラストマンII（仮）	タイトー		価格未定	ACT
'94年3月予定	●スーパーハスラー	ポニーキャニオン		価格未定	SPG
来春予定	●押忍 空手部	カルチャーブレーン		価格未定	ACT

発売日未定

●鉄道王 レールロードタイクーン	I・G・S	B	価格未定	SLG
●スーパー将棋2	アイマックス		価格未定	ETC
●スーパー麻雀2	アイマックス	B	価格未定	ETC
●R-TYPEIII	アイレム		価格未定	STG
●アンダーカバーコップス	アイレム		価格未定	ACT
●大工の源さん（仮）	アイレム		価格未定	ACT
●スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	B	価格未定	SLG
●モータルコンバット（仮）	アクレイムジャパン		価格未定	ACT
●ナイス DE ショット	アスク講談社		価格未定	SPG
●グランプリ・ジョッキー（仮）	アスミック		価格未定	SLG
●シヴィライゼーション（仮）	アスミック		価格未定	SLG
●影忍 シャドーストーカー（仮）	アテナ		価格未定	ACT
●カブキロックス	アトラス	B	価格未定	RPG
●ウィーアーバック	アルトロン		価格未定	ACT
●リトルマジック	アルトロン		価格未定	PZG
●レッド・オクトーバーを追え！	アルトロン		価格未定	STG
●ウルフェンシュタイン3D	イマジニア		価格未定	ACT
●ACT－2（仮）	エニックス		価格未定	ACT
●いただきストリート2	エニックス		価格未定	ETC
●ドラゴンクエストI・II	エニックス	B	価格未定	RPG
●ドラゴンクエストVI	エニックス	B	価格未定	RPG
●ブレインロード（仮）	エニックス		価格未定	A・RPG
●ルイナー（仮）	エニックス	B	価格未定	A・RPG
●迦楼羅王	EPICソニーレコード		価格未定	ACT
●白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3	EPICソニーレコード	B	価格未定	SPG
●Ole! Ole! J・リーグ	エポック社		価格未定	SPG
●ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険	エポック社	P	価格未定	ACT
●はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版	エポック社	B	¥9,800	SPG
●横山光輝 三國志II	エンジェル		価格未定	STG
●アラジン	カプコン		価格未定	ACT
●マスターオブモンスターズ ～大魔王ガイアの誕生～	カプコン	B	価格未定	SLG
●パチスロラブストーリー	ココナッツジャパン		価格未定	SLG
●パチンコウォーズ2	ココナッツジャパン		価格未定	SLG
●スーパーノバ	コピアシステム		価格未定	STG
●BASTARD!!	コブラチーム		価格未定	未定
●将魔	サミー		価格未定	ACT
●アルバートオデッセイII	サンソフト	B	価格未定	RPG
●エアロ・ジ・アクロバット（仮）	サンソフト		¥8,500	ACT
●高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	P	¥8,000	SPG
●スーパーへべれけ（仮）	サンソフト		¥8,500	ACT
●フラッシュバック（仮）	サンソフト		¥9,600	ACT
●へべパズル（仮）	サンソフト		¥8,500	PZG
●レミングス2	サンソフト		¥9,600	PZG
●スーパーJ（ジャレコ）・カップサッカー	ジャレコ		価格未定	ACT
●ラッシング・ビート3（仮）	ジャレコ		価格未定	ACT
●ロマンシング サ・ガ2	スクウェア	B	価格未定	RPG
●ノスフェラトゥ	セタ		¥9,500	ACT
●エストポリス伝記II	タイトー	B	価格未定	RPG
●紫炎 ザ・ブレイドチェイサー	ダイナミック企画		価格未定	ACT
●夢幻冒険記 アミュージングドリーム	タカラ	B	¥8,800	RPG
●マジパラ	T＆Eソフト		価格未定	ETC
●abc MONDAY NIGHT FOOTBALL（仮）	データイースト		価格未定	SPG
●戦国伝承	データイースト		価格未定	ACT
●戦え原始人3（仮）	データイースト		価格未定	ACT
●おざなりダンジョン	データム・ポリスター	B	価格未定	ACT
●ポパイ	テクノスジャパン		価格未定	ACT
●超ゴジラ	東宝		価格未定	SLG
●イースⅣ ～MASK OF SUN（太陽の仮面）～	トンキンハウス	B	価格未定	RPG
●スーパータリカン	トンキンハウス		価格未定	ACT
●マサカリ伝説金太郎RPG編	トンキンハウス	B	価格未定	RPG
●ウイニングジョッキー（仮）	ナムコ		価格未定	SLG
●スーパーパックランド（仮）	ナムコ		価格未定	ACT
●ブルークリスタルロッド（仮）	ナムコ	B	価格未定	RPG
●スーパー日物マージャン2 全国制覇篇	日本物産		価格未定	ETC
●777ファイター	バップ		価格未定	ETC
●スーパーダブル役満	バップ		価格未定	ETC
●Jリーグスーパーサッカー（仮）	ハドソン		価格未定	SPG
●SFC原人	ハドソン		価格未定	ACT
●Beauty & the Beast（仮）	ハドソン		価格未定	ACT

	●ドラゴンボールZ 超武闘伝2（仮） バンダイ	価格未定	ACT
	●テトリス武闘(バトル)外伝 BPS	価格未定	A・PZG
	●フェイスボール2000 BPS	価格未定	STG
	●サンサーラ・ナーガII ビクター エンタテインメント	B 価格未定	RPG
	●スーパー・スター・ウォーズ／帝国の逆襲 ビクター エンタテインメント	価格未定	ACT
	●スーパーファイヤープロレスリング3 ヒューマン	価格未定	SPG
	●ヒューマングランプリ2 ヒューマン	B 価格未定	RCG
	●雲にのる ヘクト	価格未定	ACT
	●サイボーグ009 ベック	価格未定	ACT
	●ウルティマVII ポニーキャニオン	B 価格未定	RPG
	●リディック・ボウ ボクシング マイクロネット	価格未定	SPG
	●ローマ興亡史（仮） マイクロネット	価格未定	SLG
	●ジミーコナーズのプロテニスツアー ミサワエンターテインメント	P 価格未定	SPG
	●スーパー勝馬投票券（仮） ミサワエンターテインメント	価格未定	ETC
	●ワールドクラスラグビー2 〜国内激闘編'93〜 ミサワエンターテインメント	価格未定	SPG
	●バトルトード メサイヤ	価格未定	ACT
	●SDガンダムX2（仮） ユタカ・バンダイ	B 価格未定	SLG
	●サージェントサンダースコンバット ヨネザワ	B ¥9,800	SLG
	●トールキンの「指輪物語」—第一話— ロジーク	B 価格未定	RPG

FC ファミコン

7月

7／23(金)	●ぷよぷよ 徳間書店インターメディア	P ¥5,900	A・PZG
7／30(金)	●甲竜伝説ヴィルガスト外伝 エンジェル	B ¥8,000	A・RPG
7／30(金)	●FC原人 ハドソン	¥5,800	ACT

8月

8／6(金)	●ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画 バンダイ	B ¥7,800	RPG
8月下旬	●クレヨンしんちゃん バンダイ	¥5,800	A・PZG
8月下旬	●クレヨンしんちゃん（データック専用） バンダイ	¥2,600	A・PZG

9月以降

9月予定	●けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！ キャラクターソフト	P ¥4,980	A・PZG
10月上旬	●大工の源さん2 -赤毛のダンの逆襲- アイレム	¥6,800	ACT
10月予定	●アルマジロII I・G・S	¥6,900	ACT
10月予定	●幽☆遊☆白書（データック専用） バンダイ	¥2,800	ACT
11月予定	●RPG人生ゲーム タカラ	B ¥7,800	RPG
秋予定	●ロックマン6 カプコン	¥7,800	ACT
12月予定	●熱血! すとりーとバスケット〜がんばれ DUNKHEROES〜 テクノスジャパン	¥6,500	SPG

発売日未定

	●少年魔術師インディ I・G・S	B ¥7,900	RPG
	●大工の源さん クイズトライアスロン（仮） アイレム	価格未定	ETC
	●オーバーロード アルトロン	価格未定	SLG
	●トリトーン ザインソフト	B ¥6,800	RPG
	●マサカリ伝説金太郎アクション編 トンキンハウス	価格未定	ACT
	●桃太郎伝説外伝 ハドソン	価格未定	RPG
	●ろくでなしBLUES バンダイ	B ¥7,800	ACT
	●怪盗シュガー ビック東海	価格未定	ACT
	●なかよしといっしょ ユタカ・バンダイ	B ¥7,800	RPG

GB ゲームボーイ

7月

7／23(金)	●ああ播磨灘 アスク講談社	P ¥4,500	ACT
7／23(金)	●J（ジャレコ）・カップサッカー ジャレコ	P ¥3,900(込)	SPG
7／23(金)	●幽☆遊☆白書 トミー	¥3,980(込)	ACT
7／23(金)	●ジミーコナーズのプロテニスツアー ミサワエンターテインメント	P ¥3,900(込)	SPG
7／30(金)	●主役戦隊アイレムファイター アイレム	¥3,800(込)	SLG
7／30(金)	●鉄球ファイト！ ザ・グレイトバトル外伝 バンプレスト	¥3,980(込)	ACT

8月

8／6(金)	●ソルダム ジャレコ	¥3,900(込)	PZG
8／8(日)	●桃太郎電劇 ハドソン	¥4,500(込)	ACT
8／10(火)	●モンスターメーカー バーコードサーガ ナムコ	B ¥3,800(込)	RPG
8／27(金)	●勝馬予想 競馬貴族 キングレコード	B ¥5,900(込)	ETC
8／27(金)	●カットビロード ナムコ	B ¥4,800(込)	RCG
8／27(金)	●ファミリージョッキー2 名馬の血統 ナムコ	B ¥4,800(込)	SLG
8月下旬	●仮面ライダーSD 走れ! マイティライダーズ ユタカ	¥3,500(込)	ACT
8月予定	●MVPベースボール アクレイムジャパン	¥4,500	SPG
8月予定	●「らんま1/2」 格劇問答!! バンプレスト	¥3,980(込)	AVG

9月以降

9／23(木)	●レミングス イマジニア	P ¥3,900	A・PZG
9月予定	●ウィザードリィ・外伝III —闇の聖典— アスキー	B ¥5,150(込)	RPG
9月予定	●エイリアンVSプレデター アスク講談社	¥4,500(込)	ACT
10月予定	●ホイホイ 光栄	価格未定	SLG
10月予定	●アメリカ横断ウルトラクイズ PART4 トミー	¥3,980(込)	ETC
10月予定	●ファミスタ3 ナムコ	価格未定	SPG
10月予定	●ルクル ビック東海	B 価格未定	PZG
11／19(金)	●ウルティマ 失われたルーン2 ポニーキャニオン	¥4,900	A・RPG
11月予定	●アルマジロ外伝 I・G・S	¥3,900(込)	ACT
11月予定	●女神転生外伝 ラストバイブルII アトラス	B 価格未定	RPG
11月予定	●T.M.N.T 〜タートルズ危機一髪〜 コナミ	価格未定	A・RPG
11月予定	●UNO スモールワールド トミー	¥3,980(込)	ETC
秋予定	●T2 ザ・アーケードゲーム アクレイムジャパン	価格未定	ACT
秋予定	●天地を喰らう カプコン	B ¥4,800(込)	RPG
12／22(水)	●ミッキーマウスV ケムコ	P 価格未定	A・PZG
12月予定	●馬券王V3 アスミック	¥6,500	ETC
12月予定	●ZOOL インフォコム	価格未定	ACT
12月予定	●ジェームズ・ボンドII EAビクター	価格未定	ACT
12月予定	●TINY TOON Adventures 2 コナミ	価格未定	ACT
12月予定	●くにおくんの時代劇だよ！全員集合（仮） テクノスジャパン	¥4,800	ACT
12月予定	●ポコニャン！ 東宝	価格未定	ACT

発売日未定

	●アンダーカバーコップス アイレム	価格未定	ETC
	●最後の忍道 アイレム	価格未定	ACT
	●クリスティーワールド アクレイムジャパン	価格未定	ACT
	●モータルコンバット（仮） アクレイムジャパン	価格未定	ACT
	●インディ・ジョーンズ ココナッツジャパン	価格未定	ACT
	●バーチャル・ウォーズ ココナッツジャパン	価格未定	ACT
	●パチ夫くん ココナッツジャパン	価格未定	SLG
	●パチ夫くんキャッスル ココナッツジャパン	価格未定	PZG
	●スピーディーゴンザレス（仮） サンソフト	¥3,800	ACT
	●ダブル役満II バップ	¥4,500(込)	ETC
	●ミステリアム バップ	¥4,800(込)	AVG
	●クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ バナレックス	価格未定	ACT
	●カルトジャンプ バンダイ	P ¥3,800	ETC
	●バトルトード メサイヤ	価格未定	ACT

あけびのSUPER早耳情報



待ちに待った夏休みがやってきましたね。ファミコンスペースワールドやゲームザウルスなどゲーム関連のイベントもたくさん催されます。こういったイベントでは、発売前のゲームを遊べておトクです。

ファミコンスペースワールドでは『ドラゴンボールZ　超武闘伝2』の出展が予定されています。入場券の応募は締め切ってしまいましたが、当たった人は楽しみですね。他にも新作いっぱいですよ。

㊖スーパーファミコン 15号は 8/20 金 発売

次号予告

15号はカプコン、任天堂の超2大特集に加え新作ソフト情報が満載。『ドラクエVI』の情報も予定しているゾ。付録は『聖剣伝説2』マップ集だ！ 次号は合併号だから発売日（8月20日）に注意してネ！

コンプファミリーテレホンネット

横浜 045(541)0000 大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

8月4日まで水野良・新ロードス島インタビュー
8月19日まで高山洋・新ロードス島インタビュー

EDITORS' NOTES

日本全国「REX」ブームのようで、私も友人に「おーい、REX！」と呼ばれる始末。もちろん、「グー」答えていますが……。ところで最近再び2丁目に出没していますが、本当に女性かと思ってしまうおかたがいるんですねえ。ああ、こまった。 ㊎

ほほほ、久しぶりにボウリングのボールを買おうと思っているの。アシックスのウエットウレタンを予約してしまったわ。これでハイスコア220の壁も簡単に破れるはずよ。ああ、楽しみだこと。 中村光一氏とマージャンができる日を待ちわびる㊪

新編集部の周りには、飲食店が少ない。おかげで毎晩、○○軒のお世話になりっぱなし。オイシイのだが、油た～ぷりっの中華なので、増々、お腹がたぷんタプン。 ㊓

実は私、2輪ロードレースが大好きです。特に今年はWGP各クラスで日本人が大活躍していて、'77年の片山以来、2人目のワールドチャンピオンが出そう！ そこで、ゴーマンかましてよかですか？「F-1なんか見とらんでWGPを見てみやがれ!!」㋐

完全なるターボづけ!! 売れさえすれば、なんでもアリ!! きっと正論なんだろうけど、そのなんでもが勝負の分かれ目。なんの尺度もないままに、とにかく勝負だ。㊥

Jリーグ開幕以来、ビデオ2台でTV放映カードのほとんどを録画しているのだが、全部見る前にすぐ次の試合が……。選手のためにも私のためにも週2試合は多い！㊖

今年の冬はメガテンフリークが狂喜乱舞しそうな予感。これじゃ、睡眠時間をなくす以外全部遊べそうにない。死んでしまうぞ。編集者を殺して平気なの？(泣) ㋮

密かにRPG『神聖紀オデッセリア』にハマっている私。女の子が主人公なのもよいし、神話ファンにはたまらないシチュエーションっスよ。続編……出ないかなあ。㊫

ついにやって来ました、夏本番！ 海に山にたくさん遊べば真っ黒けっけ。そんなことを思いつつ仕事の真っ最中。あ～遊びに行きてー。犬よりネコが好きなピエール㋵

えー、突然ではありますが、嫁がニンシンしてました。もー4カ月目に入ろうとしています。今まで家ではジーサンと呼ばれていたのが、急にパパになり困っています。㋢

地平線もどきが見たくて見晴らしのよいところを探す。いなかでは空がまあるいかなあと思ったけど、ビルばかりあると宇宙船に乗ってるみたい。これもなかなかよい。㊕

友だちが3人続けて結婚しました。さっchan、たゆき、むっき本当におめでとう！みんなに、幸福の八丈島の波が立ち上がるよう心から祈っております。 ㊕

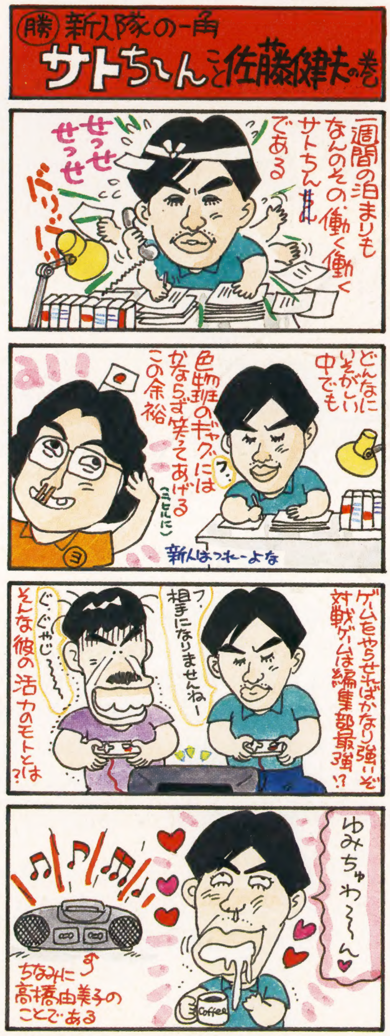
大学の友人が結婚します。オメデトウ。編集部の同い年の2人は奥さんがいます。ウラヤマシイ。僕には彼女もいません。誰か紹介してください。今回も少し泣いた。㊕

夏だー、祭りだ、オバケだーということで考えた「㊖東京ミステリーウォーカー」。霊のみなさま、本当にまじめに取り組んだんです。許してください一私だけでも…。 ㊕

担当ページが増えるから、家に帰れる日がなくなってメシ状態。ああ、布団が恋しい。今から夏休みなどどこに行こうか考えているけど、なんとーに休めるのか……。㊕

それにしてもココ㊖編集部は仕事場と思えない程アットホームで居心地がよい。でもみんなでワイワイやりすぎて結局〆切り間近はいつも日の出を見てしまう…。電動㊣

落ちちゃいました、夏コミの抽選（笑）。読者のみなさまで余っている人いません？誰か私にゆずって～。私事ですいませんが、本当に困っているのよお～。 重見恭㊀



おたよりのあて先

〒160
東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル ㈱角川書店
㊖スーパーファミコン編集部
「○○○係」

STAFF

Editor in Chief……片山 正男
Senior Editor……宮崎トモミ
Editorial Desk……田中 彰／角井 毅志／中村 一也／藤枝 伊司
Editors……西村 晶美／安部 加奈子／横田 広将／中里 純一／加藤 優子／鈴木 俊太郎／今井 利信／佐藤 健夫／吉田 正人
Assistants……槙野 吉男／重見 恭匡
Contributing Editors……フリード／エーワンオフィス／メディアプラス／ORG／Shadow／シィズ・オフィス／D.N.A／U90／スタジオ・ハード／またたびスタジオ／雷神ふぃるむ／
Writers……STUDIO MARMALADE／天城ひろし／及川 博美／高橋 剛／大田寛／池亀 竜三／グループSNE
Photographers……近藤 克治
Designers…ペーパーストーン／マグラーデザインフリード／エストール／マサデザイン／アトムスタジオ／岡村麻里子／吉田広克
Illustrators…ワンダバダ長沢／上杉 しょうへい／赤津 みづは／山田 ちゃか／高樹はいど／本荘 隆／南風 明日香／武林 武士／阿部 猛／伊魔崎 斎／篠崎雄一郎／鶉 りつき／ふる じゅん

㊖スーパーファミコン ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第14号 1993年8月20日
定価490円（税込）

発行人 井川 浩
編集人 中西千明
編集長 片山正男
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
※編集部宛の郵便物は左記の住所へ送ってください。
（編集部） 03-3226-3112
（販売部） 03-3817-8523
（広告部） 03-3817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27003-8/20

※MACに関するお問い合わせ及び苦情は、編集部「MAC管理室」までお寄せください。

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※電話でのゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承ください。

スーパーチャイニーズワールド2

宇宙一武闘大会

1本で2本分!!

ゲーム① 格闘



16M（メガ）ロム

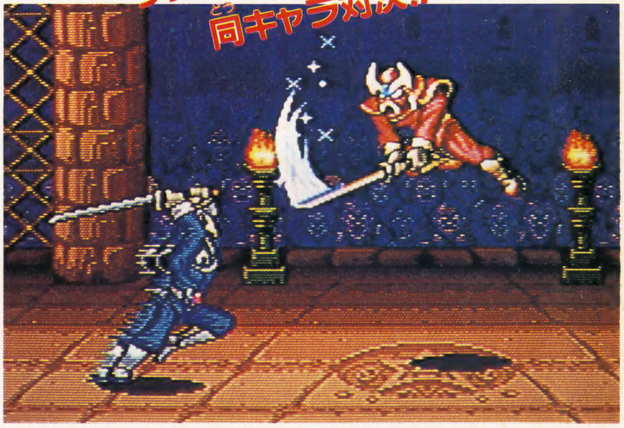
史上初（しじょうはつ）の格闘（かくとう）RPG

特報（とくほう）第（だい）2弾（だん）!!

今回（こんかい）は

ゲーム② 対戦型（たいせんがた）ゲーム特報（とくほう）なのだ！

サムライの同（どう）キャラ対決（たいけつ）!!



新連続技と強力必殺技でニュー・エイジ・バトルと呼ぶにふさわしい、想像を超えた闘いが実現した。完成された三次元フィールドで、君の腕を試す時がきたのだ。連続、キャンセル、溜め、コマンド入力、連打、ダッシュと必殺技の出し方も色々。

CB（カルナーフーン）独自のスーパーテクニック&ディフェンスで二通りの返し技を繰り出し、宇宙一の武闘家をめざせ！



ターボ機能（きのう）でハイパーエキサイティング!!



ファイヤー！





16M（メガ）ロム　予価9,800円（税別）

10月発売予定！

超個性派（ちょうこせいは）ぞろい！

画面写真は開発中のものです。ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

明日の文化を創造する

CULTURE BRAIN TM

あのスーチャイがターボ機能付

RPG+ゲーム②対戦ゲームに大変身!!



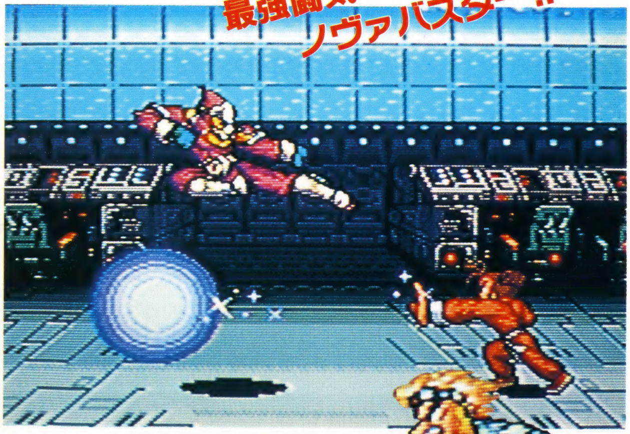
三次元攻防で新しい闘いができるぞ!

技数600種類以上
敵キャラ70種類以上



これがスーチャイの新連続技と強力必殺技!!

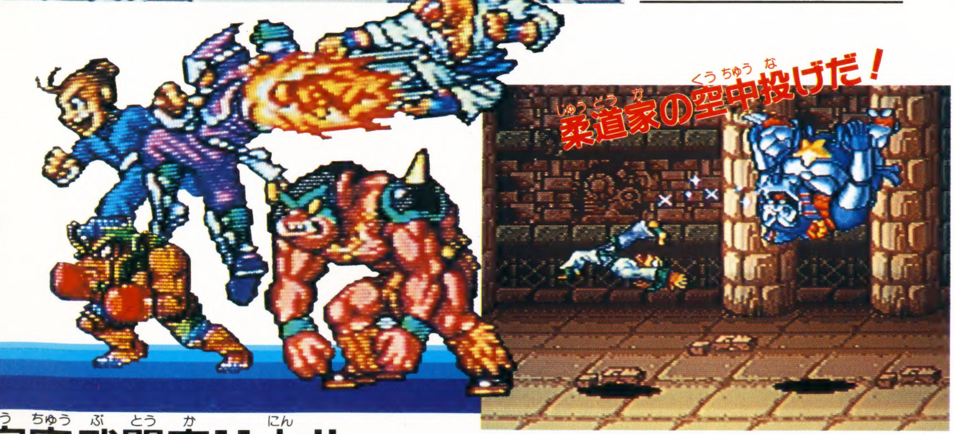
最強闘気ノヴァバスター!!



ゲーム②オプション

- 1P・2PマニュアルCOM設定
- 8人参加可能トーナメントモード
- 1P・2Pハンディキャップ設定
- 5段階難易度設定
- 可変式ターボ機能
- 同キャラ対戦
- 勝負数選択（1本、3本）
- ステージ選択（4種類）
- メッセージウインドウ

柔道家の空中投げだ!



宇宙武闘家11人!!

次回はパワーアップのゲーム①格闘RPG特報だ!



〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局 03(3829)0870

株式会社カルチャーブレーン

マル勝スーパーファミコン

毎月第2第4金曜日発売 1993 VOL.14

1993年8月20日発行(毎月第2第4金曜日発行)
第8巻第14号通巻163号　昭和61年10月27日 第三種郵便物認可
発行人＝井川浩　編集人＝中西千明　編集長＝片山正男
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部☎03(3817)8523
編集部☎03(3226)3112

角川書店

特別定価490円
(本体価格476円)

T1027003080494

大日本印刷株式会社　Printed in Japan

雑誌27003-8/20